

**KEEFEKTIFAN STRATEGI *FUN LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI
PADA SISWA KELAS VII SMP NEGERI 3 GODEAN, SLEMAN**

SKRIPSI

Diajukan kepada Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta
untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan guna Memperoleh Gelar
Sarjana Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia



oleh

Budi Lestari

NIM 07201244066

**PENDIDIKAN BAHASA DAN SASTRA INDONESIA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
2013**

PERSETUJUAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Strategi Fun Learning dalam Pembelajaran Menulis Narasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean* ini telah disetujui oleh pembimbing untuk diujikan

Yogyakarta, September 2012

Pembimbing 1



Dr. Anwar Efendi, M.Si

NIP 19680715 199403 1 020

Yogyakarta, September 2012

Pembimbing 2



Dr. Nurhadi

NIP 19700707 199903 1 003

PENGESAHAN

Skripsi yang berjudul *Keefektifan Strategi Fun Learning dalam Pembelajaran Menulis Narasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean* ini telah dipertahankan di depan Dewan Penguji pada 23 November 2012 dan dinyatakan lulus.

DEWAN PENGUJI

Nama	Jabatan	Tandatangan	Tanggal
Dr. Kastam Syamsi, M.Ed.	Ketua Penguji		November 2012
Dr. Nurhadi, M.Hum.	Sekretaris Penguji		November 2012
Dra. Pangesti Wiedarti, Ph.D.	Penguji I		November 2012
Dr. Anwar Efendi, M.Si.	Penguji II		November 2012

Yogyakarta, 2 Januari 2013

Fakultas Bahasa dan Seni

Universitas Negeri Yogyakarta

Dekan,


Prof. Dr. Zamzani

NIP 19550505 198011 1 001

PERNYATAAN

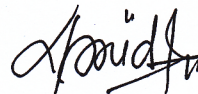
Yang bertanda tangan di bawah ini, saya:

Nama : Budi Lestari
NIM : 07201244066
Program Studi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia
Fakultas : Bahasa dan Seni
Perguruan Tinggi : Universitas Negeri Yogyakarta

menyatakan bahwa karya ilmiah ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri. Sepanjang pengetahuan saya, karya ilmiah ini tidak berisi materi yang ditulis oleh orang lain, kecuali bagian-bagian tertentu yang saya ambil sebagai acuan dengan mengikuti tata cara dan etika penulisan karya ilmiah yang lazim. Apabila ternyata terbukti bahwa pernyataan ini tidak benar, sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya.

Yogyakarta, November 2012

Penulis



Budi Lestari

MOTTO

Tekad merupakan sumber motivasi bagi kemajuan dan kesuksesan!

Mereka yang memiliki tekad yang kuat, dia bisa menciptakan apa yang tidak mungkin menjadi mungkin (Andrie Wongso).

PERSEMBAHAN

SyukurAlhamdulillah atas terselesaikannya skripsi ini. Hasil skripsi ini saya persembahkan untuk:

❖ ***Bapak dan Ibu tercinta,***

Terima kasih atas doa, cinta, kasih sayang, nasehat, semangat, pengorbanan, dan segala bentuk motivasi. Terima kasih atas kesabaran Bapak dan Ibu dalam membimbing ananda serta kesabaran dalam menunggu terselesaikannya studi ananda. Maaf ananda terlalu lama dalam menyelesaikan studi. Ucapan terima kasih ananda tak cukup untuk pengorbanan Bapak dan Ibu. Semoga Allah SWT, selalu melimpahkan kesehatan dan keberkahan, amiin.

❖ ***Suami tersayang, mas Aji Prabowo,***

Terimakasih atas segala motivasi, pengorbanan, kesabaran, dan kesetiaan Mas selama ini. Maafkan Adik kalau baru sekarang bisa menyelesaikan studi.

❖ ***Untuk putri kecilku, Kemala Nuraini Prabowo,***

Skripsi ini Ibu persembahkan untukmu sayang, maafkan Ibu kalau selalu meninggalkan Mala karena sibuk menyelesaikan skripsi.

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur saya panjatkan kehadirat Allah Tuhan Yang Maha Pemurah lagi Maha Penyayang. berkat rahmat, hidayah, dan inayah-Nya akhirnya saya dapat menyelesaikan skripsi untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar sarjana. Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan karena bantuan dari berbagai pihak. Untuk itu, saya menyampaikan terima kasih secara tulus kepada Rektor UNY, Dekan FBS UNY, dan Ketua Jurusan Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia yang telah memberikan kesempatan dan berbagai kemudahan kepada saya.

Rasa hormat dan ucapan terima kasih saya sampaikan kepada kedua pembimbing, yaitu Dr. Anwar Efendi, M.Si. dan Dr. Nurhadi, M.Hum. yang penuh kesabaran, kearifan, dan kebijaksanaan telah memberikan bimbingan, arahan, dan dorongan yang tidak henti-hentinya di sela-sela kesibukannya. Ucapan terima kasih juga saya sampaikan kepada SMP Negeri 3 Godean yang telah mengizinkan saya untuk melaksanakan penelitian ini sampai tuntas.

Terima kasih pula saya sampaikan kepada keluarga besar PBSI angkatan 2007, khususnya kelas IJK, atas kebersamaannya selama ini. Terima kasih juga penulis ucapkan kepada sahabat-sahabat saya dan kepada teman seperjuangan atas kebersamaan dan bantuannya, serta semua pihak yang tidak mungkin disebutkan satu per satu yang telah memberikan doa, bantuan, dan motivasi kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan studi ini.

Yogyakarta, 15 Oktober 2012

Penulis,

Budi Lestari

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
PERSETUJUAN	ii
PENGESAHAN	iii
PERNYATAAN	iv
MOTTO	v
PERSEMBAHAN	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI	viii
DAFTAR LAMPIRAN	xii
DAFTAR TABEL	xiii
DAFTAR GAMBAR	xv
ABSTRAK	xvi
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Identifikasi Masalah	5
C. Pembatasan Masalah	5
D. Perumusan Masalah	6
E. Tujuan Penelitian	6
F. Manfaat Penelitian	7
G. Batasan Istilah	7
BAB II KAJIAN TEORI	9
A. Kajian Teoretis	9
1. Tinjauan tentang Keterampilan Menulis	9
a. Hakikat Menulis	9
b. Tujuan Menulis	10
c. Manfaat Menulis.....	11

2. Tinjauan tentang Karangan Narasi	12
a. Pengertian Narasi	12
b. Ciri-ciri Karangan Narasi	13
c. Jenis-jenis Karangan Narasi	15
d. Unsur-unsur Karangan Narasi	17
3. Tinjauan tentang Strategi Pembelajaran	20
a. Pengertian Strategi Pembelajaran	20
b. Jenis Strategi Pembelajaran	21
c. Beberapa Istilah dalam Strategi Pembelajaran	23
4. Tinjauan tentang Strategi <i>Fun Learning</i>	24
a. Pengertian Strategi <i>Fun Learning</i>	24
b. Cara Menciptakan Strategi <i>Fun Learning</i>	26
c. Kerja Otak Kanan dan Otak Kiri	32
d. Pembelajaran Menulis Karangan Narasi dengan Strategi <i>Fun Learning</i>	35
B. Penelitian yang Relevan	38
C. Kerangka Pikir	39
D. Pengajuan Hipotesis Penelitian	40
BAB III METODE PENELITIAN	41
A. Pendekatan Penelitian	41
B. Metode Eksperimen	41
C. Desain dan Paradigma Penelitian	42
D. Variabel Penelitian	43
E. Definisi Operasional Variabel	44
F. Tempat dan Waktu Penelitian	44
G. Populasi dan Sampel Penelitian	47
H. Teknik Pengumpulan Data	49
1. Instrumen Pengumpulan Data	49

a.	Pengembangan Instrumen Penelitian	50
b.	Uji Instrumen Penelitian	57
2.	Prosedur Pengumpulan Data	60
a.	Tahap Sebelum Eksperimen (<i>Pra-Experiment Measurement</i>)	60
b.	Tahap Pemberian Perlakuan (<i>Treatment</i>)	61
c.	Tahap Pengukuran Sesudah Eksperimen (<i>Post-Eksperiment Measurement</i>)	67
I.	Teknik Analisis Data	68
1.	Uji Persyaratan Analisis Data	68
a.	Uji Normalitas Sebaran Data	68
b.	Uji Homogenitas Varian	70
2.	Penerapan Teknik Analisis Data	70
a.	Uji-t	70
b.	Uji-Scheffe	71
J.	Hipotesis Statistik	72
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN		74
A.	Hasil Penelitian	74
1.	Deskripsi Data Penelitian	74
a.	Deskripsi Data Skor <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	74
b.	Deskripsi Data Skor <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	77
c.	Deskripsi Data Skor <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	81
d.	Deskripsi Data Skor <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen.....	84
2.	Uji Persyaratan Analisis	88

a. Uji Normalitas Sebaran Data	88
b. Uji Homogenitas Varian	92
3. Hasil Analisis Data	94
a. Uji-t	94
b. Uji-Scheffe	95
4. Pengujian Hipotesis	96
B. Pembahasan Hasil Penelitian	97
1. Deskripsi Kondisi Awal Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	98
2. Deskripsi Kondisi Akhir Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	100
3. Perbedaan Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris antara Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean dengan Menggunakan Strategi <i>Fun Learning</i> dan dengan Menggunakan Teknik Konvensional	101
4. Tingkat Keefektifan Penggunaan Strategi <i>Fun Learning</i> terhadap Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris antara Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean	108
C. Keterbatasan Penelitian	111
BAB V PENUTUP	113
A. Simpulan	113
B. Implikasi	114
C. Saran	115
DAFTAR PUSTAKA	116
LAMPIRAN-LAMPIRAN	119

DAFTAR LAMPIRAN

	Halaman
Lampiran 1 : Skor <i>Pretest</i> keterampilan menulis Narasi	121
Lampiran 2 : Skor <i>Posttest</i> Keterampilan Menulis Narasi	122
Lampiran 3 : Data Skor di Luar Sampel	123
Lampiran 4 : Instrumen Penelitian	124
Lampiran 5 : Uji Reliabilitas Instrumen	126
Lampiran 6 : Distribusi Sebaran Data	128
Lampiran 7 : Uji Normalitas Sebaran Data	136
Lampiran 8 : Uji Homogenitas Varian dan Uji-t	138
Lampiran 9 : Uji Scheffe	140
Lampiran 10 : Hasil Penghitungan Distribusi Sebaran Data (Manual)	142
Lampiran 11 : Hasil Penghitungan Kategori Kecenderungan Data (Manual)	144
Lampiran 12 : RPP	147
Lampiran 13 : Silabus	170
Lampiran 14 : Materi Rpp	
Lampiran 15 : Hasil Karangan Siswa	171
Lampiran 16 : Daftar Nama Siswa	187
Lampiran 17 : Dokumentasi Penelitian	192
Lampiran 18 : Surat Izin Penelitian	203

DAFTAR TABEL

	Halaman
Tabel 1 : Perbedaan Karangan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif	17
Tabel 2 : Perbedaan Fungsi dan Kerja Otak Kiri dan Otak Kanan	33
Tabel 3 : Model Rancangan Penelitian	42
Tabel 4 : Jadwal Kerja Penelitian	45
Tabel 5 : Populasi Penelitian	48
Tabel 6 : Sampel Penelitian	49
Tabel 7 : Pedoman Penilaian Tes Menulis Narasi	52
Tabel 8 : Rangkuman Hasil Uji-t <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	61
Tabel 9 : Distribusi Frekuensi Skor <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	75
Tabel 10 : Kategori Kecenderungan Perolehan <i>Skor Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	76
Tabel 11 : Distribusi Frekuensi <i>Skor Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	78
Tabel 12 : Kategori kecenderungan Perolehan <i>Skor Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	79
Tabel 13 : Rangkuman Data Statistik <i>Skor Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	81
Tabel 14 : Distribusi Frekuensi <i>Skor Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	82
Tabel 15 : Kategori Kecenderungan Perolehan <i>Skor Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	83
Tabel 16 : Distribusi Frekuensi <i>Skor Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	84

Tabel 17	: Kategori Kecenderungan Perolehan <i>Skor Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	86
Tabel 18	: Rangkuman Data Statistik <i>Skor Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	87
Tabel 19	: Perbandingan Data Statistik <i>Skor Pretest</i> dan <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	87
Tabel 20	: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	89
Tabel 21	: Rangkuman hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	90
Tabel 22	: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	90
Tabel 23	: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	91
Tabel 24	: Rangkuman Hasil Penghitungan SPSS 17.0 Uji Homogenitas Varian Data <i>Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	93
Tabel 25	: Rangkuman Hasil Penghitungan SPSS 17.0 Uji Homogenitas Varian Data <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	93
Tabel 26	: Rangkuman Hasil Penghitungan SPSS 17.0 Uji-t Data <i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Narasi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	95
Tabel 27	: Rangkuman Hasil Uji Scheffe	96

DAFTAR GAMBAR

	Halaman
Gambar 1 : Bagan Paradigma Penelitian Kelompok Eksperimen	43
Gambar 2 : Bagan Paradigma Penelitian Kelompok Kontrol	43
Gambar 3 : Alur Teknik Pengambilan Sampel	49
Gambar 4 : Histogram Distribusi Frekuensi <i>Skor Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	76
Gambar 5 : Histogram Kategori Kecenderungan Perolehan <i>Skor Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	77
Gambar 6 : Histogram Distribusi Frekuensi <i>Skor Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	79
Gambar 7 : Histogram Ktegori Kecenderungan Perolehan <i>Skor Pre-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	80
Gambar 8 : Histogram Distribusi Frekuensi <i>Skor Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	82
Gambar 9 : Histogram Kecenderungan Perolehan <i>Skor Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol	83
Gambar 10 : Histogram Distribusi Frekuensi <i>Skor Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	85
Gambar 11 : Histogram Kecenderungan Perolehan <i>Skor Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen	86
Gambar 12 : Histogram Perbandingan <i>Skor Pre-test</i> dan <i>Post-test</i> Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	88

**KEEFEKTIFAN STRATEGI *FUN LEARNING*
DALAM PEMBELAJARAN MENULIS KARANGAN NARASI PADA SISWA
KELAS VII SMP NEGERI 3 GODEAN SLEMAN**

oleh
Budi Lestari
NIM 07201244066

ABSTRAK

Penelitian eksperimen ini bertujuan (1) untuk membuktikan apakah ada perbedaan keterampilan menulis narasi yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean Sleman yang mengikuti pembelajaran dengan strategi *fun learning* dan yang mengikuti pembelajaran dengan teknik konvensional, (2) untuk membuktikan apakah strategi *fun learning* efektif dalam pembelajaran menulis narasi. Latar belakang penelitian ini adalah masih banyaknya siswa yang mengalami kesulitan dalam mengarang, semua itu disebabkan salah satunya karena suasana kelas yang membosankan. Oleh karena itu, strategi *fun learning* dirancang untuk mendobrak situasi yang membosankan dalam pembelajaran di sekolah.

Penelitian ini menggunakan desain kuasi eksperimen (eksperimen semu). Populasi dalam penelitian ini adalah siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean, sebanyak 216 siswa yang terdiri dari enam kelas, yaitu kelas VII A, VIIB, VIIC, VII D, VII E, dan VII F. Penentuan sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik *probability sampling*. Berdasarkan pengambilan sampel dengan teknik tersebut diperoleh dua kelas yaitu kelas VII B sebagai kelas eksperimen dan kelas VII A sebagai kelas kontrol. Teknik pengumpulan data dilakukan dengan teknik tes yaitu *pre-test* dan *post-test* menulis narasi. Uji validitas instrumen dilakukan dengan berkonsultasi dengan ahli (*expert judgement*) sedangkan uji reliabilitas instrumen menggunakan rumus *Alpha Crobach*. Teknik analisis data yang digunakan adalah teknik *uji-t* dengan memperhatikan syarat normalitas dan homogenitas.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa dari hasil penghitungan *pre-test* diperoleh rata-rata kelompok eksperimen sebesar 63,03. Rata-rata kelompok kontrol sebesar 61,83. Skor rata-rata *pre-test* antara kedua kelompok tidak berbeda secara signifikan. Hasil perhitungan *uji-t* diperoleh -6,814, df 70 dengan nilai sig (2-tailed) sebesar 0,000. Dengan demikian perbedaan tersebut adalah signifikan. Berdasarkan hasil uji *scheffe* menunjukkan F hitung 25,681, sedangkan F tabel 1,184 ($F'_{hit} > F'_{tab}$). Kesimpulan pertama dari penelitian ini adalah ada perbedaan yang signifikan keterampilan menulis narasi antara kelompok yang diajar menulis dengan strategi *fun learning* dan teknik konvensional. Kesimpulan kedua yaitu bahwa pembelajaran menulis karangan narasi menggunakan strategi *fun learning* lebih efektif dibandingkan pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi dengan menggunakan teknik konvensional.

Key words : keefektifan, strategi *fun learning*, kemampuan menulis narasi, siswa SMP Negeri 3 Godean.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Keterampilan berbahasa ada empat aspek, yaitu menyimak, membaca, berbicara, dan menulis. Dari keempat aspek tersebut dapat dibagi menjadi dua kegiatan yaitu kegiatan produktif dan reseptif. Menyimak dan membaca merupakan kegiatan yang reseptif yaitu kegiatan yang dilakukan seseorang dalam menerima pesan dari pembicara atau penulis, sedangkan dua aspek lain berbicara dan menulis merupakan kegiatan yang produktif. Yunus (2003: 1.6) berpendapat bahwa aktif reseptif (menerima pesan) menyimak dan membaca, sedangkan aktif produktif (menyampaikan pesan) berbicara dan menulis.

Dua dari empat aspek di atas yaitu membaca dan menulis dipelajari anak setelah mereka masuk sekolah. Anak mulai mempelajari kedua aspek ini di kelas rendah atau kelas I dan kelas II sekolah dasar (SD). Kedua kegiatan membaca dan menulis yang dilakukan di kelas I dan kelas II dikenal dengan sebutan membaca dan menulis permulaan. Kedua kemampuan ini harus dikuasai sejak dini karena keduanya sebagai dasar memahami dan mempelajari ilmu pengetahuan lain (Syafi'ei 1999: 1).

Syafi'ei (1999:2) menyatakan kemampuan dan keterampilan baca-tulis, khususnya keterampilan membaca harus dikuasai oleh para siswa SD karena kemampuan dan keterampilan ini secara langsung berkaitan dengan seluruh program

belajar siswa SD. Keberhasilan belajar mereka dalam mengikuti program belajar-mengajar di sekolah sangat ditentukan oleh penguasaan kemampuan membaca mereka, sedangkan menulis merupakan aktivitas sosial dan kolaboratif. Demikian juga bagi siswa SMP maupun SMA, kedua keterampilan tersebut harus dimiliki agar mereka dapat memahami, mempelajari ilmu pengetahuan dan teknologi, serta dapat menyerap dan menyampaikan ilmu pengetahuan yang berkembang selama ini yang berguna bagi kehidupannya dan orang lain.

Proses menulis bersifat berulang-ulang, mulai dari tahap prapenulisan, buram, penulisan, sharing sampai dengan penyuntingan, dan untuk menghasilkan sebuah karangan diperlukan waktu cukup lama, berhari-hari, berminggu-minggu, berbulan-bulan bahkan bertahun-tahun. Selain itu, di dalam menulis tidak sekali jadi. Yunus (2003:1.5) berpendapat tidak banyak orang yang dapat menulis sekali jadi, bahkan penulis profesional sekalipun. Menulis merupakan sebuah proses. Oleh karena itu, kemampuan menulis (mengarang) hendaknya dimiliki anak sejak dini, seperti halnya kemampuan membaca.

Setelah kemampuan menulis tidak lagi menulis seperti di kelas I dan kelas II SD yaitu menulis permulaan, anak mulai mengalami kesulitan dalam menulis. Kesulitan yang sering dialami yaitu (1) menemukan referensi yang ingin disampaikan atau ditulis, (2) mengorganisasikan gagasan dengan kata-kata, (3) memilih kata-kata yang tepat untuk mengungkapkan gagasan yang telah dipilih, (4) memulai mengungkapkan gagasan, dan (5) mengakhiri atau menutup tulisan (Syafi'ei 1999:20)

Salah satu tujuan pembelajaran menulis adalah siswa mampu menyusun berbagai bentuk karangan. Berdasarkan pola umum pengembangannya, karangan dibagi menjadi bentuk karangan narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi, dan persuasi. Dari kelima bentuk karangan tersebut, guru menilai menulis karangan narasi cukup sulit karena karangan narasi haruslah mampu mengisahkan suatu kejadian atau peristiwa sehingga seolah-olah pembaca melihat atau mengalami sendiri peristiwa itu. Maka dari itu, diperlukan pemilihan diksi, serta alur yang tepat dalam menulis wacana. Sebagian besar siswa mengalami kesulitan dalam menulis. Kesulitan yang mereka hadapi adalah menentukan judul atau topik, menuangkan ide-ide yang berkualitas dan berwawasan, mencari bahan kata-kata yang tepat untuk mengungkapkan isi hati yang ada, dan mengembangkan tema cerita.

Dalam penelitian ini, sebuah strategi diharapkan dapat meningkatkan minat siswa dalam pembelajaran menulis, terutama menulis karangan narasi. Strategi yang digunakan adalah strategi *fun learning*, strategi tersebut berusaha menciptakan suasana yang *fun* (menyenangkan).

Melalui penciptaan suasana yang *fun*, maka siswa akan memperoleh suasana yang menyenangkan hatinya. Hal tersebut memengaruhi kondisi otak siswa untuk menyerap informasi yang disampaikan secara maksimal. Hernowo (2002: 31) mengungkapkan bahwa dalam pembelajaran menulis, seseorang harus berada dalam keadaan *fun* karena *fun* inilah yang menentukan berlangsung tidaknya seseorang menulis.

Menciptakan suasana yang *fun* dalam pembelajaran menulis dapat dilakukan dengan mendayagunakan kerja kedua otak siswa. Menulis membutuhkan daya imajinasi yang kuat diimbangi dengan penggunaan kosakata untuk mengungkapkan imajinasi yang ada ke dalam bentuk cerita. Daya imajinasi tersebut berhubungan dengan kerja kedua otak kita yaitu otak kanan dan otak kiri. Otak kiri berfungsi dalam hal perbedaan, angka, urutan, tulisan. Otak kanan berfungsi dalam hal persamaan, khayalan, kreativitas, emosi, ruang, dan makna dalam menciptakan sebuah karangan dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Untuk itu, strategi *fun learning* dalam pembelajaran ini diharapkan dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah kesulitan belajar, khususnya dalam pembelajaran menulis karangan narasi. Strategi ini dirancang untuk mendobrak situasi yang membosankan dalam pembelajaran di sekolah (Bobbi DePotter, Mark Reardon, & Sarah Singer-Nourie, 2000 : 14).

Berdasarkan pernyataan di atas, peneliti mulai berpikir apakah strategi *fun learning* ini tepat untuk menulis karangan narasi. Oleh karena itu, untuk membuktikan keefektifan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis karangan narasi, akhirnya penulis memutuskan untuk memilih judul penelitian “Keefektifan Strategi *Fun Learning* dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi” (Penelitian Eksperimen Semu pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean Sleman Tahun Ajaran 2011/2012).

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, maka permasalahan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

- (1) Minat siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi masih kurang.
- (2) Strategi yang dilakukan oleh guru dalam pembelajaran menulis masih kurang bervariasi, sehingga membuat siswa kurang termotivasi.
- (3) Perlunya strategi yang tepat untuk meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa SMP.
- (4) Strategi *fun learning* masih jarang dipakai dalam pembelajaran menulis narasi.

C. Pembatasan Masalah

Agar penelitian ini tidak meluas, maka penulis membatasi masalah dalam penelitian. Ada 5 bentuk karangan berdasarkan pola umum pengembangannya, yaitu karangan narasi, deskripsi, eksposisi, argumentasi dan persuasi. Permasalahan yang dibahas terbatas pada pembelajaran menulis karangan narasi, banyak strategi yang digunakan. Untuk penelitian ini, peneliti menggunakan strategi *fun learning*. Maka masalah dalam penelitian ini dibatasi pada keefektifan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis karangan narasi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean.

D. Perumusan Masalah

Berkaitan dengan pembatasan masalah di atas dirumuskan beberapa rumusan masalah, sebagai berikut.

- (1) Adakah perbedaaan keterampilan menulis narasi ekspositoris yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean Sleman yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *fun learning* dan yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknik konvensional.
- (2) Apakah strategi *fun learning* efektif dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris?

E. Tujuan Penelitian

Berkaitan dengan rumusan masalah di atas akan dirumuskan beberapa tujuan penelitian, sebagai berikut.

- (1) Untuk membuktikan apakah ada perbedaaan keterampilan menulis narasi ekspositoris yang signifikan antara siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean Sleman yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan strategi *fun learning* dan yang mengikuti pembelajaran dengan menggunakan teknik konvensional.
- (2) Untuk membuktikan apakah strategi *fun learning* efektif dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris.

F. Manfaat Penelitian

Ada dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini, yaitu manfaat teoretis dan manfaat praktis.

1) Manfaat Teoretis

Penelitian ini merupakan sebuah upaya peningkatan kemampuan siswa dalam menulis karangan narasi ekspositoris. Hasil penelitian diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap teori dan strategi pembelajaran menulis karangan narasi. Hal tersebut dapat pula menambah koleksi tentang model penelitian pembelajaran menulis karangan narasi.

2) Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi masukan dalam pembelajaran keterampilan menulis karangan narasi ekspositoris menggunakan strategi yang efektif dan menarik. Penelitian ini juga diharapkan dapat memotivasi siswa untuk giat menulis.

G. Batasan Istilah

- 1) Keefektifan adalah suatu usaha atau perlakuan tertentu yang dilakukan untuk menunjukkan suatu tingkat keberhasilan atau meningkatnya skor yang diperoleh dalam keterampilan bercerita. Karangan narasi adalah karangan yang menceritakan kejadian-kejadian dalam satu kesatuan waktu yang dirangkaikan menjadi sebuah peristiwa.

- 2) Strategi *fun learning* adalah suatu proses belajar dalam suasana yang menyenangkan (guru dan murid), tanpa ada unsur paksaan, sehingga proses belajar dilakukan dengan “Bermain sambil Belajar”. Strategi *fun learning* memanfaatkan ide-ide baru untuk menyeimbangkan kerja otak kiri dan otak kanan siswa ketika berada dalam situasi pembelajaran menulis karangan narasi ekspositoris. Melalui strategi *fun learning*, otak siswa dikondisikan ke dalam suasana yang menyenangkan sehingga dapat merangsang siswa menuangkan ide-idenya ke dalam tulisan berupa karangan narasi. Contoh pembelajaran dengan strategi *fun learning*, cara pembelajarannya bisa dengan menggunakan berbagai permainan menarik yang dapat mendorong siswa untuk terlibat aktif dalam pembelajaran atau bisa juga dengan mengajak siswa untuk belajar di luar kelas dengan tujuan agar siswa tidak jenuh dan merasakan suasana yang berbeda.
- 3) Menulis adalah aktivitas seseorang dalam menyampaikan gagasan dan perasaan dalam bahasa tulis.
- 4) Kemampuan menulis berarti kemahiran siswa yang ditunjukkan dengan skor.
- 5) Narasi adalah karangan yang isinya berupa cerita tentang suatu rangkaian peristiwa yang terjadi dalam satu kesatuan waktu.
- 6) Keterampilan menulis narasi merupakan kemampuan siswa dalam membuat karangan narasi yang meliputi proses penulisan dan hasil tulisan narasi.

BAB II

KAJIAN TEORI

Dalam kajian teori ini akan dipaparkan tentang pengertian keterampilan menulis, pengertian karangan narasi, pengertian strategi pembelajaran, pengertian strategi pembelajaran *fun learning*, pembelajaran menulis karangan narasi dengan strategi *fun learning*, penelitian yang relevan, kerangka pikir penelitian, dan hipotesis penelitian.

A. Deskripsi Teoretik

1. Tinjauan tentang Keterampilan Menulis

a. Hakikat Menulis

Menulis adalah menurunkan atau melukiskan lambang-lambang grafik yang menggambarkan suatu bahasa yang dapat dipahami seseorang, sehingga orang lain dapat membaca lambang-lambang grafik tersebut. Lambang atau lukisan yang dimaksud dalam pengertian tersebut adalah dapat menyampaikan makna-makna sehingga orang yang bersangkutan dapat memahami bahasa tersebut (Tarigan, 1994: 21). Menulis merupakan kegiatan mengungkapkan ide, gagasan, perasaan, dan keinginan yang ingin disampaikan penulis kepada pembaca.

Berdasarkan berbagai pengertian yang ada, penulis menyimpulkan bahwa menulis adalah proses menuangkan gagasan dan ide ke dalam bentuk tulisan sebagai alat komunikasi tidak langsung.

b. Tujuan Menulis

Dalam proses menulis seorang penulis tentunya mengharapkan respon dari pembaca terhadap tulisan yang dibuatnya. Oleh karena itu, seorang penulis hendaknya menentukan tujuannya menulis terlebih dahulu. Menurut Tarigan (1994: 23) menulis memiliki tujuan yaitu, (1) memberikan atau mengajar; (2) meyakinkan atau mendesak; (3) menghibur atau menyenangkan; dan (4) mengutarakan atau mengekspresikan perasaan.

Hartig dalam Tarigan (1994:24) menyatakan bahwa tujuan menulis adalah sebagai berikut.

1) *Assignment purpose* (Tujuan penugasan)

Menulis sesuatu karena ditugaskan bukan karena kemauan.

2) *Altruistic purpose* (Tujuan altruistik)

Menulis yang bertujuan untuk menyenangkan pembaca. Menolong pembaca untuk memahami, menghargai perasaan dan penalarannya.

3) *Persuasive purpose* (Tujuan persuasi)

Menulis dengan tujuan untuk menyakinkan pembaca.

4) *Informational purpose* (Tujuan informasi)

Menulis yang bertujuan untuk memberikan informasi kepada pembaca.

5) *Self expressive purpose* (Tujuan pernyataan diri)

Menulis yang bertujuan untuk memperkenalkan atau menyatakan diri sang pengarang kepada para pembaca.

6) *Creative purpose* (Tujuan kreatif)

Menulis dengan tujuan untuk mencapai nilai-nilai artistik atau kesenian.

7) *Problem solving* (Tujuan Pemecahan masalah)

Tulisan yang bertujuan untuk memecahkan masalah yang dihadapi.

Berbagai tujuan yang dikemukakan oleh beberapa ahli, penulis menyimpulkan bahwa tujuan menulis adalah menyampaikan gagasan atau mengekspresikan perasaan dalam bentuk tulisan agar dibaca atau diketahui oleh orang lain.

c. Manfaat Menulis

Menurut Akhadiyah, dkk (1998: 1) menulis memiliki manfaat sebagai berikut:

(1) dengan menulis, kita dapat lebih mengenali kemampuan dan potensi diri kita tentang suatu topik; (2) melalui menulis, kita dapat mengembangkan berbagai gagasan, terpaksa bernalar, menghubungkan serta membandingkan fakta-fakta yang mungkin tidak pernah dilakukan jika tidak menulis; (3) menulis memaksa kita untuk lebih menyerap, mencari serta menguasai informasi sehubungan dengan topik yang kita tulis; (4) menulis berarti mengorganisasi sebuah gagasan secara sistematis serta mengungkapkannya secara tersurat; (5) melalui tulisan kita dapat meninjau serta menilai gagasan kita sendiri secara objektif; (6) dengan menulis, kita dapat lebih mudah memecahkan permasalahan, yaitu dengan menganalisisnya secara tersurat, dalam konteks yang lebih konkret; (7) tugas menulis mengenai suatu topik menolong kita belajar secara aktif; (8) kegiatan menulis yang terencana akan membiasakan kita berpikir serta berbahasa secara objektif.

2. Tinjauan tentang Karangan Narasi

a. Pengertian Karangan Narasi

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (2007: 683) dijelaskan bahwa narasi adalah (1) penceritaan suatu cerita atau kejadian, (2) cerita atau deskripsi dari suatu kejadian. Cerita dapat berupa pengalaman dan pengetahuan penulis, dapat juga berupa khayalan penulis.

Cerita tentang pengalaman dapat berupa pengalaman langsung dan tidak langsung. Pengalaman langsung menunjukkan bahwa penulis mengalami secara langsung peristiwa atau kejadian yang ditulis dalam tulisannya. Penulis menuliskan kejadian tersebut secara objektif. Disampaikan secara runtut mulai dari awal sampai akhir kejadian, sedangkan pengalaman tidak langsung diperoleh dari cerita seseorang atau sumber lainnya. Pengalaman berdasarkan dua sumber (cerita orang dan sumber lain) ini dapat juga dipertanggungjawabkan keakuratan objeknya.

Narasi adalah semacam bentuk wacana yang berusaha menyajikan sesuatu peristiwa atau kejadian sehingga peristiwa itu tampak seolah-olah dialami sendiri oleh para pembaca (Keraf, 2007: 17). Narasi menyajikan peristiwa berdasarkan urutan waktu dan rangkaian peristiwa kecil-kecil yang bertalian. Menurut Alwi (1998: 46), kiasan atau narasi merupakan gaya atau pengalaman manusia yang disajikan berdasarkan perkembangannya dari waktu ke waktu.

Ambo Enre (1994: 156) mengemukakan bahwa narasi (wacana pengisahan) berhubungan dengan penyajian beberapa peristiwa dalam suatu karangan yang utuh. Pokok masalahnya adalah tindakan atau perbuatan dalam hubungannya dengan suatu

peristiwa yang disusun dalam bentuk cerita. Lebih lanjut, Ambo Enre (1994: 157) berpendapat bahwa kata cerita sering dihubungkan dengan sebuah bentuk tulisan yang menunjukkan urutan perkembangan; pengisahan dalam arti sebenarnya terbatas pada peristiwa dalam kerangka waktu tertentu. Seperti halnya dengan pemerian, narasi bertolak dari suatu pengenalan menuju kepada hal yang lebih konkret dan hidup. Meskipun fiksi modern memperlihatkan beberapa teknik penceritaan, tetapi pengisahan dalam arti dasarnya adalah rangkaian peristiwa yang dijalin sedemikian rupa untuk mengantarkan pembaca dari suatu permulaan menuju kepada suatu akhir dengan cara membangkitkan kesan atau kenyataan yang hidup.

Berdasarkan berbagai pengertian yang ada, penulis menyimpulkan karangan narasi adalah jenis karangan yang menceritakan sebuah peristiwa baik nyata maupun rekaan yang disusun secara kronologis yang di dalamnya terdapat pelaku, perbuatan dan peristiwa serta tempat dan waktu terjadinya peristiwa.

b. Ciri-ciri Karangan Narasi

Menurut Keraf, (2007: 136) karangan narasi memiliki ciri yang membedakannya dengan karangan yang lain, yaitu

- 1) adanya aksi atau tindak-tanduk;
- 2) narasi ikat dan mengikat dirinya pada waktu;
- 3) narasi mengisahkan suatu kehidupan yang dinamis dalam suatu rangkaian waktu.

Junus (2002: 63) mengemukakan ciri-ciri karangan narasi, antara lain:

- 1) menggambarkan dengan sejelas-jelasnya suatu peristiwa yang terjadi;
- 2) produksi masa lampau merupakan bidang utamanya;

- 3) terikat pada waktu (jadi bersifat dinamis);
- 4) menambah pengetahuan melalui jalan cerita;
- 5) berusaha menjawab “apa yang telah terjadi?”;
- 6) narasi berbentuk kisah.

Menurut Djuherli dan Suherli (2001: 48), karangan narasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut (1) peristiwa yang diceritakan tersusun secara kronologis, artinya di dalam penyusunan peristiwa-peristiwa itu digunakan alur cerita/ plot; (2) di dalam narasi terdapat tokoh-tokoh yang diungkapkandi dalam wacana tersebut, bahkan lebih jauh disertai perwatakannya; (3) tujuannya untuk memperluas pengalaman, baik pengalaman lahiriah maupun batiniah.

Selain itu, karangan narasi juga memiliki beberapa ciri yang membedakannya dengan karangan yang lain, ciri-cirinya adalah sebagai berikut.

1) Dari segi isi

Karangan narasi isinya berupa cerita atau memaparkan suatu peristiwa, baik itu peristiwa rekaan maupun peristiwa yang nyata (benar-benar terjadi).

2) Dari segi tujuan

Menurut Keraf, (2007: 138), karangan narasi bertujuan untuk memperluas pengetahuan seseorang atau berusaha untuk memberi makna atas peristiwa atau kejadian sebagai suatu pengalaman.

3) Dari segi unsur

Karangan narasi mengandung unsur pelaku, tindakan, ruang, dan waktu (Rusyana, 1986: 135).

4) Dari segi penggunaan bahasa

Menurut Keraf (2007: 138), bahasa yang digunakan dalam karangan narasi ada yang cenderung figuratif dengan menitikberatkan pada penggunaan kata-kata denotatif.

5) Dari segi dasar pembentuknya

Keraf (2007: 138), menyatakan bahwa dasar pembentukan karangan narasi adalah tindakan atau perbuatan yang dirangkaikan dalam suatu kejadian atau peristiwa dan berlangsung dalam satu kesatuan waktu.

Berdasarkan uraian di atas, penulis menyimpulkan bahwa karangan narasi memiliki ciri-ciri sebagai berikut (1) peristiwa merupakan bagian utama dalam karangan narasi; (2) peristiwa dalam karangan narasi disusun secara kronologis; (3) adanya tokoh-tokoh yang disertai gambaran perwatakannya serta latar tempat dan waktu; (4) bahasa yang digunakan bersifat informatif; (5) karangan narasi bertujuan untuk memperluas pengalaman pembaca.

c. Jenis-jenis Karangan Narasi

Berdasarkan tujuan dan sasarannya, karangan narasi dapat dibedakan menjadi 2, yaitu narasi ekspositoris dan narasi sugestif.

1) Narasi Ekspositoris

Narasi ekspositoris bertujuan untuk memberikan informasi kepada para pembaca agar pembaca memiliki pengetahuan yang luas. Narasi ekspositoris menitikberatkan sasaran penulisannya untuk menggugah pikiran pembaca agar mengetahui dan memahami apa yang ditulis oleh pengarang. Rasio menjadi sasaran

utama dalam karangan narasi ekspositoris. Narasi ini mengisahkan bagaimana suatu peristiwa berlangsung. Narasi ekspositoris mempersoalkan tahap-tahap kejadian, rangkaian-rangkaian perbuatan kepada pembaca.

Narasi ekspositoris bersifat khas dan regeneralisasi, yaitu karangan yang menyampaikan sebuah proses atau peristiwa secara umum yang dapat dilakukan atau dialami oleh siapa saja. Karangan narasi ekspositoris merupakan karangan yang bersifat khas karena berusaha menceritakan sesuatu yang khas, yang hanya terjadi satu kali. Peristiwa yang khas tersebut adalah peristiwa yang hanya dapat dialami satu kali karena terjadi pada satu waktu tertentu.

Cerita yang berdasarkan kejadian nyata merupakan cerita faktual sering juga disebut narasi ekspositoris. Dalam menceritakan suatu kejadian yang sebenarnya perlu urutan kejadian secara kronologis. Mulai dari awal sampai pada akhir peristiwa secara objektif. Hal ini sesuai dengan pendapat Suparno (2003: 4.28) bahwa karangan yang disebut narasi menyajikan serangkaian peristiwa. Karangan ini berusaha menyampaikan serangkaian kejadian menurut urutan kejadiannya (kronologis), dengan maksud memberi arti kepada sebuah atau serentetan kejadian, sehingga pembaca dapat memetik hikmah dari cerita itu. Contoh karangan narasi ekspositoris adalah kisah kematian, dan kisah perjalanan.

2) Narasi Sugestif

Narasi sugestif disusun sedemikian rupa untuk menimbulkan daya khayal pembaca. Tujuan atau sasaran utama narasi sugestif adalah memberi makna atas peristiwa sebagai sebuah pengalaman. Narasi ini berusaha menyampaikan sebuah

makna dengan cara merangsang, menimbulkan dan memainkan daya khayal pembaca. Dengan begitu, pembaca akan menarik suatu makna baru diluar apa yang diungkapkan secara eksplisit. Contoh karangan narasi sugestif adalah dongeng, hikayat, cerpen, dan novel.

Selain kedua jenis narasi di atas, karangan narasi memiliki beberapa bentuk khusus yaitu autobiografi dan biografi, anekdot dan insiden, sketsa dan profil.

Tabel 1

Perbedaan Karangan Narasi Ekspositoris dan Narasi Sugestif

Narasi Ekspositoris	Narasi Sugestif
a. Memperluas pengalaman b. Menyampaikan informasi mengenai suatu kejadian c. Didasarkan pada penalaran untuk mencapai kesepakatan rasional d. Bahasanya cenderung bahasa informatif dengan menitikberatkan pada kata denotative	a. Menyampaikan suatu pengalaman yang tersirat b. Menimbulkan daya khayal c. Penalaran hanya sebagai alat untuk menyampaikan maksud, sehingga jika perlu penalaran tersebut dilanggar d. Bahasanya cenderung bahasa yang figuratif dengan menitikberatkan pada penggunaan kata-kata konotatif

Keraf, (2007, 138)

d. Unsur-unsur Karangan Narasi

Keraf (2007, 145) menyatakan bahwa karangan narasi terdiri atas unsur perbuatan, penokohan, latar dan sudut pandang. Keraf pun menambahkan bahwa tema, alur cerita, tokoh dan pesan merupakan unsur-unsur yang membangun sebuah karangan karangan narasi.

Dari pandangan di atas, dapat dirumuskan bahwa unsur-unsur yang membangun karangan narasi adalah sebagai berikut.

1) Tema

Tema merupakan hal yang paling mendasar dan menggerakkan penulis untuk mengarang. Tema adalah ide yang mendasari sebuah cerita dan menjadi titik awal pengarang dalam menciptakan karyanya. Selain itu, tema pun memaparkan pokok pembicaraan dalam sebuah cerita yang secara khusus menerangkan sebagian besar unsurnya dengan cara yang sederhana.

2) Latar

Latar pada sebuah cerita merujuk pada pengertian tempat dan lingkungan sosial tempat terjadinya peristiwa yang diceritakan. Latar terdiri atas latar tempat, waktu, dan suasana. Latar juga dapat memberikan gambaran tentang watak si pelaku.

3) Penokohan

Penokohan merupakan penampilan tokoh-tokoh yang tercantum dalam karangan narasi. Tokoh-tokoh yang diceritakan tersebut merupakan pelaku yang mengalami peristiwa, baik itu tokoh utama maupun tokoh pelengkap. Tokoh utama merupakan tokoh yang kerap muncul dalam peristiwa, memiliki peran penting dalam cerita peristiwa tersebut, dan banyak berhubungan dengan tokoh lain dalam cerita peristiwa. Sedangkan tokoh pelengkap hanyalah tokoh yang menjadi kelengkapan peristiwa yang diceritakan. Umumnya, penokohan terbagi menjadi dua yaitu, tokoh protagonis dan tokoh antagonis.

4) Alur

Alur merupakan rangkaian pola tindak-tanduk yang berusaha memecahkan konflik yang terdapat dalam narasi itu. Alur menjadi kerangka dasar yang sangat

penting dalam kisah. Alur ditandai oleh puncak klimaks dari perbuatan dramatis dalam rentang laju narasi tersebut (Keraf, 2007: 146).

5) Sudut Pandang

Sudut pandang dalam sebuah narasi mempersoalkan bagaimana pertalian antara seseorang yang mengisahkan narasi itu dengan tindak-tanduk yang berlangsung dalam kisah itu. Dapat dikatakan pula bahwa sudut pandang dalam narasi mempersoalkan siapakah narator dalam narasi itu, dan apa atau bagaimana relasinya dengan seluruh proses tindak-tanduk karakter dalam narasi (Keraf, 2007: 191).

a. Narator-tokoh utama

Pengisah menceritakan perbuatan atau tindak-tanduk yang melibatkan dirinya sendiri sebagai partisipan utama dari seluruh narasi itu.

b. Narator-pengamat

Pengisah terlibat dalam seluruh tindakan tetapi hanya berperan sebagai pengamat (observer).

c. Narator-pengamat langsung

Pengisah mengambil bagian langsung dalam seluruh rangkaian tindakan (sebagai partisipan) dan turut menentukan hasilnya, tetapi ia tidak menjadi tokoh utama.

6) Amanat

Amanat merupakan gagasan serta pesan yang ingin disampaikan oleh pengarang dalam karyanya. Pengarang dapat menyampaikan amanat yang ingin disampaikannya baik secara tersirat maupun tersurat.

Ambo Enre (1994: 156-161) mengemukakan bahwa unsur-unsur struktur narasi adalah 1) urutan waktu yakni seperangkat kejadian dalam rentang waktu, 2) motif yakni semua pengisahan yang berhubungan dengan tindakan manusia atau ide/tujuan yang ada pada benak pelaku yang mendorongnya melakukan suatu tindakan, 3) pertikaian (konflik) yaitu perbenturan dua kepentingan yang berbeda, 4) titik kisah (sudut pandang) yang paling umum digunakan adalah yang bersifat analitik, 5) pusat perhatian, yaitu cara menyelesaikan masalah yang diciptakan dalam cerita tersebut.

e. Langkah-langkah Menulis Karangan Narasi

Sutari (1997, 214) menyatakan bahwa menulis karangan narasi dapat dilakukan langkah-langkah sebagai berikut.

- 1) menentukan topik atau tema karangan;
- 2) merumuskan rincian peristiwa;
- 3) menggambarkan tokoh-tokoh peristiwa;
- 4) membuat kerangka karangan;
- 5) menentukan alur dan sudut pandang;
- 6) mengembangkan cerita.

3. Tinjauan tentang Strategi Pembelajaran

a. Pengertian Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran dapat diartikan sebagai perencanaan yang berisi tentang rangkaian kegiatan yang didesain untuk mencapai tujuan pendidikan tertentu.

Strategi pembelajaran merupakan rencana tindakan (rangkaiian kegiatan) termasuk penggunaan metode dan pemanfaatan berbagai sumber daya atau kekuatan dalam pembelajaran yang disusun untuk mencapai tujuan tertentu. Dalam hal ini adalah tujuan pembelajaran.

Pada mulanya istilah strategi banyak digunakan dalam dunia militer yang diartikan sebagai cara penggunaan seluruh kekuatan militer untuk memenangkan suatu peperangan. Sekarang, istilah strategi banyak digunakan dalam berbagai bidang kegiatan yang bertujuan memperoleh kesuksesan atau keberhasilan dalam mencapai tujuan. Misalnya, seorang manajer atau pimpinan perusahaan yang menginginkan keuntungan dan kesuksesan yang besar akan menerapkan suatu strategi dalam mencapai tujuannya itu, seorang pelatih akan tim basket akan menentukan strategi yang dianggap tepat untuk dapat memenangkan suatu pertandingan. Begitu juga seorang guru yang mengharapkan hasil baik dalam proses pembelajaran juga akan menerapkan suatu strategi agar hasil belajar siswanya mendapat prestasi yang terbaik.

b. Jenis Strategi Pembelajaran

Strategi pembelajaran merupakan hal yang perlu diperhatikan oleh seorang instruktur, guru, widyaiswara dalam proses pembelajaran. Paling tidak ada 3 jenis strategi yang berkaitan dengan pembelajaran, yakni: (a) strategi pengorganisasian pembelajaran, (b) strategi penyampaian pembelajaran, dan (c) strategi pengelolaan pembelajaran.

1. Strategi Pengorganisasian Pembelajaran

Strategi pengorganisasian, lebih lanjut dibedakan menjadi dua jenis, yaitu strategi mikro dan strategi makro. Strategi mikro mengacu kepada metode untuk pengorganisasian isi pembelajaran yang berkisar pada satu konsep, atau prosedur atau prinsip. Strategi makro mengacu kepada metode untuk mengorganisasi isi pembelajaran yang melibatkan lebih dari satu konsep atau prosedur atau prinsip.

Strategi makro berurusan dengan bagaimana memilih, menata urusan, membuat sintesis dan rangkuman isi pembelajaran yang saling berkaitan. Pemilihan isi berdasarkan tujuan pembelajaran yang ingin dicapai, mengacu pada penetapan konsep apa yang diperlukan untuk mencapai tujuan itu. Penataan urutan isi mengacu pada keputusan untuk menata dengan urutan tertentu konsep yang akan diajarkan. Pembuatan sintesis diantara konsep prosedur atau prinsip. Pembuatan rangkuman mengacu kepada keputusan tentang bagaimana cara melakukan tinjauan ulang konsep serta kaitan yang sudah diajarkan.

2. Strategi Penyampaian Pembelajaran.

Strategi penyampaian isi pembelajaran merupakan komponen variabel metode untuk melaksanakan proses pembelajaran. Fungsi strategi penyampaian pembelajaran adalah: (1) menyampaikan isi pembelajaran kepada siswa, dan (2) menyediakan informasi atau bahan-bahan yang diperlukan siswa untuk menampilkan unjuk kerja.

3. Strategi Pengelolaan Pembelajaran

Strategi pengelolaan pembelajaran merupakan komponen variabel metode yang berurusan dengan bagaimana menata interaksi antara pembelajar dengan

variabel metode pembelajaran lainnya. Strategi ini berkaitan dengan pengambilan keputusan tentang strategi pengorganisasian dan strategi penyampaian mana yang digunakan selama proses pembelajaran. Paling tidak, ada 3 (tiga) klasifikasi penting variabel strategi pengelolaan, yaitu penjadwalan, pembuatan catatan kemajuan belajar siswa, dan motivasi.

c. Beberapa Istilah dalam Strategi Pembelajaran

Menurut (Wiesendanger, 2001:15) ada beberapa istilah dalam strategi pembelajaran yaitu metode, pendekatan, dan strategi pembelajaran.

1. Metode

Metode merupakan upaya untuk mengimplementasikan rencana yang sudah disusun dalam kegiatan nyata agar tujuan yang telah disusun tercapai secara optimal. Metode digunakan untuk merealisasikan strategi yang telah ditetapkan. Strategi menunjuk pada sebuah perencanaan untuk mencapai sesuatu, sedangkan metode adalah cara yang dapat digunakan untuk melaksanakan strategi. Dengan demikian suatu strategi dapat dilaksanakan dengan berbagai metode.

2. Pendekatan (*Approach*)

Pendekatan (*approach*) merupakan titik tolak atau sudut pandang kita terhadap proses pembelajaran. Strategi dan metode pembelajaran yang digunakan dapat bersumber atau tergantung dari pendekatan tertentu. Pendekatan yang berpusat pada guru menurunkan strategi pembelajaran langsung (*direct instruction*), pembelajaran deduktif atau pembelajaran ekspositori. Sedangkan, pendekatan

pembelajaran yang berpusat pada siswa menurunkan strategi pembelajaran discovery dan inkuiri serta strategi pembelajaran induktif.

3. Strategi

Strategi adalah gaya seseorang dalam melaksanakan suatu teknik atau metode tertentu. Strategi sifatnya lebih individual, walaupun dua orang sama-sama menggunakan metode ceramah dalam situasi dan kondisi yang sama, sudah pasti mereka akan melakukannya secara berbeda, misalnya dalam strategi menggunakan ilustrasi atau menggunakan gaya bahasa agar materi yang disampaikan mudah dipahami.

Dari penjelasan di atas, dapat disimpulkan bahwa suatu strategi pembelajaran yang diterapkan guru akan tergantung pada pendekatan yang digunakan, sedangkan bagaimana menjalankan strategi itu dapat ditetapkan berbagai metode pembelajaran. Dalam upaya menjalankan metode pembelajaran guru dapat menentukan strategi yang dianggapnya relevan dengan metode, dan penggunaan strategi yang digunakan guru itu berbeda antara guru yang satu dengan yang lain.

4. Tinjauan tentang Strategi *Fun Learning*

a. Pengertian Strategi *Fun Learning*

Fun learning atau belajar ceria merupakan sebuah program yang menyeimbangkan fungsi otak kanan dan otak kiri. *Fun learning* menjadi salah satu strategi yang menawarkan sesuatu yang baru dalam proses pembelajaran, yaitu dengan cara aktivitas belajar ‘disulap’ menjadi sesuatu yang menyenangkan atau *fun*.

Ketika siswa belajar dalam keadaan yang menyenangkan hatinya, maka otaknya akan terkondisi untuk menyerap informasi pelajaran dengan optimal (Maulani, 2008: 41).

Fun Learning menawarkan sesuatu yang baru dalam pembelajaran, yaitu dengan menciptakan dan mengkondisikan suasana yang nyaman dan menyenangkan bagi siswa. *Fun learning* dapat menjadi salah satu alternatif pemecahan masalah dalam pembelajaran, terutama pembelajaran bahasa Indonesia yang cenderung dianggap membosankan oleh beberapa siswa.

Fun learning atau pembelajaran yang menyenangkan dapat diciptakan melalui berbagai strategi yang diawali dari perencanaan, pelaksanaan dan evaluasi proses pembelajaran. Pembelajaran yang menyenangkan akan menghasilkan siswa yang riang penuh tanggung jawab dalam mencapai tujuan belajar.

Proses belajar mengajar di kelas dapat diubah menjadi komunitas belajar atau masyarakat mini yang setiap detailnya telah diubah secara seksama untuk mendukung belajar optimal, yaitu dengan cara mengatur bangku, menentukan kebijakan kelas, hingga cara merancang pengajaran. Kelas dapat diubah menjadi rumah tempat siswa terbuka terhadap umpan balik dan mencari respon, serta menjadikan kelas sebagai tempat belajar untuk mengakui dan mendukung orang lain, juga tempat mereka mengalami kegembiraan, kepuasan, memberi dan menerima, belajar dan tumbuh. Kontek menata kelas bak sebuah panggung belajar, tempat siswa mengalami perubahan tingkah laku dengan suasana kegembiraan mempunyai empat aspek, yaitu suasana, landasan, lingkungan dan rancangan. Aspek suasana mencakup bahasa yang dipergunakan, cara menjalin simpati, serta sikap terhadap sekolah serta belajar.

Suasana yang penuh kegembiraan membawa kegembiraan pula dalam belajar (*Bobbi DePotter, Mark Reardon, & Sarah Singer- Nourie : 2000 : 14*).

b. Cara Menciptakan Strategi *Fun Learning*

Strategi *fun learning* adalah bentuk kegiatan meraih ilmu dengan cara sangat menyenangkan tanpa ada unsur paksaan, sehingga proses belajar dilakukan “bermain sambil belajar”. Kegiatan ini dirancang dengan memperhatikan psikologi perkembangan anak, sehingga dapat menghilangkan kejemuhan anak dalam menjalankan rutinitas belajarnya sehari-hari. Penyajian *fun learning* disesuaikan dengan kemampuan daya nalar anak. *Fun learning* memiliki dua macam kegiatan, yaitu:

- 1) permainan ketangkasan fisik dan mental;
- 2) permainan kecerdasan dan pengetahuan.

Menciptakan *fun learning*. Mendatangkan suasana yang *fun* saat belajar bisa menyebabkan otak terkondisi untuk menyerap informasi pelajaran dengan optimal. Ada banyak cara untuk menciptakan *fun learning* atau suasana belajar yang menyenangkan. Tetapi secara umum, ada dua hal yang harus diperhatikan, yaitu: **pertama**, kegiatan belajar itu harus sesuai dengan perkembangan anak pada usianya. Masing-masing anak memiliki fase perkembangan sesuai dengan perkembangan usianya. Anak usia delapan tahun memiliki rentang konsentrasi yang lebih sempit dibanding anak yang berusia dua belas tahun. **Kedua**, *fun learning* hanya bisa

diciptakan melalui beragam kreativitas, baik dalam pemilihan waktu, tempat, penataan suasana hingga pemakaian metode pembelajaran.

Kreativitas dapat menghilangkan kejenuhan dan menimbulkan gairah keingintahuan, tantangan serta semangat baru. Oleh sebab itu, semakin banyak suasana belajar bisa dirancang, semakin besar potensi otak untuk merekam informasi sebanyak-banyaknya. Sesuatu yang kreatif berarti berbeda dengan biasanya, lain dari yang lain, istimewa dan tidak monoton. Berarti semakin kreatif cara belajar yang digunakan, semakin optimal daya tangkap anak terhadap materi pembelajaran. Untuk bisa kreatif diperlukan suatu keberanian untuk tampil beda.

Learning is fun. Belajar itu menyenangkan. Pembelajaran yang menyenangkan merupakan dambaan dari setiap peserta didik, karena proses belajar yang menyenangkan bisa meningkatkan motivasi belajar yang tinggi bagi siswa guna menghasilkan produk belajar yang berkualitas. Untuk mencapai keberhasilan proses belajar, faktor motivasi merupakan kunci utama. Seorang guru harus mengetahui secara pasti mengapa seorang siswa memiliki berbagai macam motif dalam belajar. Ada empat kategori yang perlu diketahui oleh seorang guru yang baik terkait dengan motivasi “mengapa siswa belajar”, yaitu (1) motivasi intrinsik (siswa belajar karena tertarik dengan tugas-tugas yang diberikan), (2) motivasi instrumental (siswa belajar karena akan menerima konsekuensi : *reward* atau *punishment*), (3) motivasi sosial (siswa belajar karena ide dan gagasannya ingin dihargai), dan (4) motivasi prestasi (siswa belajar karena ingin menunjukkan kepada orang lain bahwa dia mampu melakukan tugas yang diberikan oleh gurunya).

Menurut (Rifanto, 2010: 165). Berikut ini adalah beberapa strategi *fun learning* yang bisa digunakan untuk membuat anak merasa senang dan dekat dengan guru pengajar:

1. Balap bintang

Strategi ini lebih diperuntukkan bagi anak-anak kelas 1-4 SD. Dalam menggunakan strategi ini, kita sebagai pengajar diharapkan mampu “menyamakan frekuensi” dengan minat atau tokoh bintang idola anak. Sebagai contoh, jika anak menggemari tokoh Ben 10 maka paling tidak kita memahami sekilas mengenai tokoh-tokoh dalam cerita tersebut. Banyak anak yang lebih berminat membahas film kartun daripada membahas materi pelajaran. Oleh karena itu, dalam strategi balap bintang bisa menggunakan tokoh-tokoh kartun tersebut dengan materi pelajaran yang hendak dibahas.

Langkah-langkah menggunakan strategi balap bintang adalah sebagai berikut.

- (1) Menggunakan mainan yang dimiliki dan digemari oleh anak. Kalau anak mempunyai robot-robotan dan menyukainya, bisa menggunakan tokoh tersebut. Tokoh mainan yang digunakan minimal dua tokoh (1 tokoh untuk jagoan anak, 1 tokoh untuk jagoan pengajar, biasanya pengajar mendapatkan tokoh yang berperan antagonis). Apabila anak tidak mempunyai mainan, maka dapat mengganti tokoh tersebut dengan apa saja yang bisa digunakan, yang penting anak menyukainya. Bisa juga menggunakan kertas dan membuat pesawat (sebagai jagoannya), ataupun barang-barang lainnya.

- (2) Setelah masing-masing mempunyai tokoh bintang atau jagoan, selanjutnya menentukan jalur lomba (anggap saja untuk balapan lari). Selanjutnya menentukan garis start dan finish terlebih dahulu.
- (3) Tempatkan masing-masing jagoan digaris start.
- (4) Membuat kesepakatan peraturan dengan anak, yaitu apabila anak bisa menjawab soal-soal yang diberikan, maka jagoan anak maju satu langkah. Apabila anak tidak bisa menjawab soal-soal materi yang diberikan, maka pengajar dapat memajukan jagoannya satu langkah. Demikian seterusnya hingga salah satu jagoan sampai digaris finish terlebih dahulu.

Hal yang perlu ditekankan dalam menerapkan strategi ini adalah pengajar hendaklah menciptakan suasana permainan yang seru.

2. Mengingat Kartu

Strategi ini dapat digunakan untuk segala usia. Untuk permulaannya, pengajar dapat berperan sebagai pembawa acara kuis di TV, dan anak menjadi peserta kuis tersebut sehingga suasana permainan bisa menjadi lebih hidup.

Langkah-langkah dalam strategi ini adalah sebagai berikut.

- (1) Pengajar mempersiapkan kartu-kartu kecil atau kertas kecil.
- (2) Pada masing-masing kartu atau kertas tersebut telah ditulis jawaban-jawaban dari soal-soal yang hendak diberikan. Setiap jawaban dituliskan pada 2 lembar kartu atau kertas.
- (3) Setiap kartu atau kertas tadi diberikan dalam posisi terbalik atau terlihat tertutup sehingga tulisan dikartu tersebut tidak terlihat.

- (4) Kartu atau kertas disebar rapi dengan posisi sejajar secara horizontal dan vertikal.
- (5) Pengajar dan anak membuat kesepakatan bersama, yaitu setiap soal yang diberikan anak diminta membuka dua kartu. Apabila pada kedua kartu tersebut tidak tertulis jawaban yang ada sama maka kartu tersebut akan ditutup kembali dan pengajar akan membacakan soal selanjutnya. Apabila anak dapat menemukan dua kartu dengan tulisan yang sama dan merupakan jawaban dari soal yang diberikan, maka anak mendapatkan nilai atau skor. Demikian seterusnya sampai anak dapat memberikan semua jawaban yang tepat terhadap pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan bersama.

Selain itu, Istadi dalam Maulani (2008: 53) menyatakan bahwa banyak hal yang dapat menunjang strategi *fun learning* di sekolah di antaranya seperti di bawah ini.

1. Kelas, Saung, dan Kebun

Tidak ada teori yang menyebutkan bahwa ruang kelas adalah satu-satunya tempat berlangsungnya pembelajaran. Belajar di alam terbuka sambil menghirup udara segar, menatap rimbunnya pepohonan, mekarnya bunga aneka warna, mendengar gemericik suara air kolam, sungguh sebuah kesempatan suasana yang istimewa.

2. Sesekali Lesehan

Cara penataan kursi sebenarnya sangat variatif. Posisi meletakkan kursi akan membosankan jika tidak ada perubahan. Bahkan jika pembelajaran dilakukan tanpa kursi pun bisa. Karpet atau tikar dapat dipakai untuk menciptakan suasana belajar yang beda.

3. Dinding Cermin Intelektual

Dinding kelas, baiknya ditampilkan dengan penataan warna yang cerah, sehingga akan mencubit mata yang mengantuk. Warna memiliki peran psikologis yang mempengaruhi mental seseorang melalui mata yang memandangnya. Lebih bermanfaat lagi jika dinding kelas dijadikan cermin intelektual bagi siswa, yaitu berisi aneka materi pembelajaran yang sedang dipelajari, hasil karya siswa atau foto saat kesuksesan.

4. Mengakomodasi 3 Cara Belajar

Secara garis besar ada tiga jenis cara belajar anak, yaitu cara belajar pendengaran atau audio, penglihatan atau visual, serta gerakan atau kinestetik. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kita dapat mengakomodir ketiga jenis belajar tersebut.

5. Guruku Idolaku

Peran guru di mata anak-anak sangat penting. Guru menjadi idola anak, panutan anak. Guru menjadi sumber motivasi tersendiri bagi anak.

Di dalam pelaksanaan strategi *fun learning*, sebelum menugaskan siswa membuat sebuah karangan narasi, guru akan berusaha menciptakan suasana yang nyaman. Guru juga akan merangsang siswa dengan merilekskan otak dan memberikan sugesti berupa motivasi untuk menulis. Membantu siswa untuk dapat mengemukakan ide-ide atau gagasannya ketika menulis melalui permainan. Guru mengkondisikan siswa untuk berpikir, tetapi melalui cara yang menarik, berdasarkan konsep yang ditawarkan strategi *fun learning* sehingga siswa tidak menyadari bahwa

dirinya sedang digiring dan diberikan motivasi untuk dapat menuliskan gagasan-gagasan yang muncul dalam otak mereka.

Menurut pemikiran Riyanto (2008) bahwa banyak cara yang bisa dilakukan untuk mempermudah proses menulis, di antaranya sebagai berikut.

1. Mulailah secepatnya

Ketika ide atau gagasan muncul dalam pikiran kita, segeralah menuangkannya dalam bentuk tertulis.

2. Memutar Musik

Belahan otak kiri bekerja berdasarkan logika dan otak kanan bekerja berdasarkan emosi. Dengan memutar musik, otak kanan akan ikut terstimulasi sehingga akan menghadirkan unsur emosi pada tulisan. Alhasil, tulisan akan lebih terlihat hidup.

3. Gunakan warna-warna

Permainan warna, baik itu pada media kertas maupun pulpen untuk menulis, akan mengaktifkan kerja otak kanan yang imajinatif sehingga kedua belah otak bisa bekerja secara kongruen.

c. Kerja Otak Kanan dan Otak Kiri

Strategi *fun learning* merupakan sebuah strategi dengan mengedepankan program menyeimbangkan kerja otak kiri dan otak kanan siswa dalam pembelajaran. Secara garis besar otak terdiri atas dua bagian, otak kanan dan otak kiri. Kedua otak tersebut memiliki fungsi, ciri, dan keunikan masing-masing.

Menurut Sperry dalam Pedak dan Maslichan (2009: 73), otak kiri mengatur hal-hal yang bersifat rasional, sedangkan otak kanan mengatur hal-hal yang bersifat ekstra rasional atau biasa disebut intuisi yang sangat berkaitan dengan keindahan atau seni. Otak kiri digunakan untuk mengukur hal-hal secara kuantitatif, sedangkan otak kanan lebih digunakan untuk merasakan keindahan yang sulit diukur secara kuantitatif. Menghitung jumlah burung di taman adalah kerja otak kiri, sedangkan merasakan keindahan burung-burung di kebun binatang adalah tugas otak kanan. Roger Sperry dalam Pedak dan Maslichan (2009: 75) membuat tabel perbandingan otak kanan dan kiri sebagai berikut.

Tabel 2
Perbedaan Fungsi dan Kerja Otak Kiri dan Otak Kanan

Belahan Otak	Kiri	Kanan
Pikiran	Abstrak, linear, analitis	Konkret, holistik
Gaya berpikir	Rasional, logis	Intuitif, artistik
Bahasa	Kaya kata-kata, kalimat, dan tata bahasa yang baik	Tidak ada tata bahasa dan kalimat, sedikit kata-kata
Kemampuan memutuskan	Berkehendak, berinisiatif, dan berfokus pada 'pohon'	Kurang inisiatif, berfokus pada 'hutan' (sesuatu yang lebih luas dari pohon)
Kekhususan fungsi	Membaca, menulis, aritmetika, keterampilan motorik dan sensoris	Musik, mimpi yang dalam, gestalt

Waktu	Sekuensial, terukur	<i>Live time</i> , tidak berwaktu
Orientasi spasial	Kurang bagus	Bagus sekali terutama untuk ruang dan gambar
Aspek psikoanalitik	Ego, sadar, superego	<i>Id</i> , mimpi, asosiasi bebas, halusinasi
Tipe ideal	Aristoteles, Mark, Freud, Koestler's	Plato, Nietze, Jung

Sumber : Roger Sperry dalam Pedak dan Maslichan (2009: 75)

Jika kita perhatikan Tabel 2 di atas, terlihat jelas bahwa otak kiri bersifat logis, linear, dan rasional. Otak kiri sangat teratur dan cara berpikirnya sesuai dengan tugas-tugas teratur untuk ekspresi verbal, menulis, membaca, asosiasi auditorial, menempatkan detail dan fakta, fonetik, dan simbolisme. Sedangkan otak kanan bekerja untuk mengetahui sesuatu yang bersifat nonverbal, seperti perasaan dan emosi, seni, musik, kesadaran spasial, kreativitas, dan visualisasi. Perbedaan aktivitas kedua otak tersebut seringkali menimbulkan pendikotomian bahwa seniman adalah orang otak kanan dan ilmuwan adalah orang otak kiri.

Pendikotomian tersebut tidak dapat dihindari, sistem pendidikan dunia, tidak terkecuali Indonesia menjurus pada aliran pemikiran otak kiri. Kegiatan pembelajaran seringkali hanya mengedepankan aktivitas kerja otak kiri. Dalam pembelajaran hendaknya guru dapat mengoptimalkan kerja kedua sisi otak anak. Meskipun kedua belahan otak tersebut memiliki peran dan fungsi masing-masing, namun untuk melejitkan potensi anak dalam pembelajaran mengoptimalkan kerja kedua sisi otak anak merupakan salah satu langkah yang harus dilakukan. Hal tersebut dilakukan

untuk mengurangi tingkat kejenuhan anak dalam belajar. Jika kita hanya memforsir kerja otak kiri anak, tanpa mendayagunakan kerja otak kanan anak akan membuat anak cepat lelah. “Bila kita membiarkan anak-anak kita hanya menggunakan salah satu belahan otaknya, berarti kita membiarkannya berjalan dengan satu kaki” (Pedak, 2009: 69).

Gaya pembelajaran yang mengedepankan kerja otak kiri bisa jadi menghasilkan anak yang cemerlang dalam akademik, namun mereka belum tentu mampu mencetuskan ide-ide cemerlangnya. Oleh karena itu, anak hendaknya dilatih menggunakan otak kanan dalam proses pembelajaran sehingga anak menjadi lebih kreatif.

d. Pembelajaran Menulis Karangan Narasi dengan Strategi *Fun Learning*

Penulis akan merancang model pembelajaran menulis karangan narasi dengan memanfaatkan ide-ide yang ditawarkan strategi *fun learning* dengan memerhatikan pendayagunaan aktivitas kerja otak kanan dan otak kiri anak. Berikut ini adalah langkah-langkah pembelajarannya.

- 1) Guru pendamping melakukan pendekatan dengan siswa dengan berbincang-bincang santai sebelum kegiatan inti dimulai.
- 2) Guru pendamping menerangkan pentingnya menulis khususnya menulis karangan narasi pada siswa kelas eksperimen. Guru pendamping juga mengajarkan siswa penggunaan tanda baca, kata baku cara menulis karangan narasi (pada perlakuan pertama).

- 3) Guru pendamping memutar musik klasik untuk menciptakan suasana tenang dan siswa diminta untuk memejamkan mata dan membayangkan sebuah perasaan yang paling berkesan baginya (pada perlakuan kedua).
- 4) Setelah itu guru pendamping mengajak siswa menulis narasi di kelas dengan menerapkan sistem permainan yang tujuannya agar anak merasa senang dan dapat tergiring menuju karangan narasi secara perlahan-lahan. Permainan yang dipakai bernama “Mengingat Kartu”. Permainan ini dapat digunakan untuk segala usia. Untuk permulaannya, pengajar dapat berperan sebagai pembawa acara kuis di TV, dan anak menjadi peserta kuis tersebut sehingga suasana permainan bisa menjadi lebih hidup. Permainan ini sedikit dimodifikasi agar cocok untuk pembelajaran menulis narasi.

Langkah-langkah dalam strategi ini adalah sebagai berikut.

- a) Pengajar mempersiapkan kartu-kartu kecil atau kertas kecil.
- b) Pada masing-masing kartu atau kertas tersebut telah ditulis soal-soal yang hendak diberikan. Setiap jawaban dituliskan pada lembar kartu atau kertas. Jawaban ditulis setelah semua siswa mendapatkan kartu dan mengembalikannya kepada guru pendamping.
- c) Setiap kartu atau kertas tadi diacak oleh salah satu pemain, kemudian pemain pertama mengambil satu kartu dan seterusnya secara bergantian dan berulang-ulang sampai semua siswa mendapatkan semua kartu. Minimal 1 orang mendapatkan 3 kartu.

- d) Setelah para pemain mendapatkan kartu tersebut, kartu dibaca dan langsung dikembalikan kepada guru pendamping yang berperan sebagai pembawa acara.
 - e) Tugas siswa adalah mengingat-ingat pertanyaan dari kartu yang didapatnya tadi dan kemudian secara bersama-sama menuliskan jawaban pada kertas yang telah disediakan.
 - f) Pengajar dan anak membuat kesepakatan bersama, yaitu apabila anak dapat menuliskan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan pada kartu secara tepat, maka anak mendapatkan nilai atau skor. Demikian seterusnya sampai anak dapat memberikan semua jawaban yang tepat terhadap pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan bersama (pada perlakuan kedua sampai ketiga).
 - g) Semua hasil jawaban dari soal dikumpulkan kepada guru pendamping (pada perlakuan ketiga).
- 5) Untuk pertemuan selanjutnya siswa diajak melakukan penulisan karangan narasi di luar kelas yaitu ke taman sekolah. Tujuannya agar anak tidak merasa bosan, senang, dan dapat menghirup udara segar (pada perlakuan ke empat dan ke enam).
- 6) Sebelum penulisan dilakukan, guru pendamping mengajak para siswa untuk bernyanyi “Disini Senang Disana Senang” supaya siswa dapat sedikit terhibur dan merasa rileks. Siswa mulai menulis karangan narasi dengan kertas warna yang dibagikan guru (pada perlakuan ke empat dan ke enam).
- 7) Guru pendamping memperlihatkan kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan oleh siswa setelah hasil pekerjaan dikumpulkan kepada guru (pada perlakuan kelima).
- 8) Ujian menulis karangan narasi (pada perlakuan ke enam).

B. Penelitian yang Relevan

Penelitian ini berjudul “Keefektifan Strategi *Fun Learning* dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean Sleman Yogyakarta”. Penelitian yang relevan adalah penelitian yang dilakukan oleh Yanik Wulandari yang berjudul “Keefektifan Teknik *Mind Mapping* dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Siswa Kelas X SMAN 2 Wonogiri”. Penelitian ini menyimpulkan bahwa (a) ada perbedaan yang signifikan antara siswa yang menggunakan teknik *mind mapping* dengan kemampuan menulis narasi siswa kelas X SMAN 2 Wonogiri; (b) penggunaan teknik *mind mapping* efektif terhadap kemampuan menulis narasi siswa kelas X SMAN 2 Wonogiri.

Penelitian Yanik Wulandari relevan dengan penelitian ini karena sama-sama membahas tentang menulis narasi dengan desain eksperimen semu yaitu *Control Group Pre-test Post-test Design*. Perbedaannya adalah penelitian Yanik Wulandari menggunakan teknik berupa *mind mapping*, sedangkan dalam penelitian ini menggunakan strategi *fun learning*.

Selain penelitian di atas, terdapat penelitian lain yang relevan dengan penelitian ini yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fujia Nurfadillah Maulani, dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Strategi Belajar Ceria dalam Pembelajaran Menulis Puisi” (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Laboratorium Bandung). Penelitian ini sama-sama menggunakan strategi belajar yang menyenangkan, hanya saja perbedaannya ada pada menulis puisi dan menulis narasi. Penelitian tersebut membuktikan bahwa dengan strategi pembelajaran yang dikemas

secara menarik, cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi.

Penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi *fun learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis puisi di tingkat dasar. Penulis sebelumnya menyatakan bahwa strategi tersebut dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran yang relevan dengan langkah-langkah yang lebih terstruktur dan teliti.

C. Kerangka Pikir

Keberhasilan dalam pembelajaran merupakan tujuan semua para guru. Keberhasilan pembelajaran tersebut dibuktikan dengan penggunaan waktu yang cukup serta strategi yang tepat, sehingga akan tercapai tujuan yang diharapkan. Strategi pembelajaran yang tepat akan membantu mempercepat pemahaman siswa terhadap materi yang disampaikan.

Agar proses belajar mengajar tercapai dengan baik, maka guru perlu mengatasi berbagai masalah dengan memperhatikan komponen-komponen pembelajaran. Salah satu komponen yang perlu diperhatikan adalah pemilihan strategi pembelajaran. Seperti pembelajaran yang lain, pembelajaran menulis perlu suatu strategi yang dapat merangsang siswa untuk lebih aktif di dalam kelas selama ini pembelajaran menulis yang diberikan oleh guru hanya monoton dan menjadikan siswa jenuh dan malas untuk belajar. Salah satu strategi yang sedang dan dapat dijadikan alternatif penyelesaian adalah strategi *fun learning*. Keunggulan strategi ini

adalah melatih siswa untuk lebih kreatif dalam mengarang dan membuat siswa merasa lebih senang, rileks, untuk berfikir secara luas.

D. Pengajuan Hipotesis Penelitian

Berdasarkan kajian teoretis dan kerangka pikir di atas hipotesis yang dapat diajukan sebagai berikut.

1. Ada perbedaan antara keterampilan menulis narasi ekspositoris siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean yang diajar menggunakan strategi *fun learning* dengan yang diajar menggunakan teknik konvensional.
2. Pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan strategi *fun learning* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis narasi ekspositoris menggunakan teknik konvensional bagi siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan kuantitatif. Pendekatan kuantitatif adalah pendekatan yang memberikan informasi atau data yang diwujudkan dalam bentuk angka atau kuantitatif yang analisisnya berdasarkan angka tersebut dengan menggunakan analisis statistik.

B. Metode Eksperimen

Metode yang digunakan dalam penelitian adalah eksperimen semu. Eksperimen adalah observasi di bawah kondisi buatan dimana kondisi tersebut dibuat dan diatur oleh si peneliti. Tujuan dari penelitian eksperimental adalah untuk menyelidiki ada tidaknya hubungan sebab akibat serta berapa besar hubungan akibat tersebut dengan cara memberikan perlakuan-perlakuan tertentu pada kelompok eksperimen dan menyediakan kelompok kontrol sebagai pembanding (Nazir, 2005: 63). Metode eksperimen digunakan untuk mengujicobakan suatu teknik pembelajaran. Apakah teknik itu efektif atau tidak untuk dijadikan sebuah alternatif pembelajaran di kelas.

Dalam pembelajaran ini penulis ingin mencari pengaruh strategi *fun learning* terhadap pembelajaran menulis karangan narasi. Kelompok eksperimen mendapat

perlakuan dengan strategi *fun learning*, sedangkan kelompok kontrol mendapat perlakuan menggunakan pengajaran dengan pendekatan konvensional.

C. Desain dan Paradigma Penelitian

1. Desain Penelitian

Desain penelitian adalah rancangan dan struktur penyelidikan yang disusun sedemikian rupa sehingga peneliti akan memperoleh jawaban dari pertanyaan-pertanyaan dalam penelitian (Kerlinger, 1990: 483). Adapun rancangan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *randomized control-group pretest-posttest design*, di bawah ini adalah rancangan penelitian *randomized control-group pretest-posttest design*.

Tabel 3: Model Rancangan Penelitian

Kelompok	<i>Pre-test</i>	Perlakuan	<i>Post-test</i>
Eksperimen	P1	X	P2
Kontrol	P3	-	P4

Keterangan :

P1 : tes awal kelompok eksperimen

P2 : tes akhir kelompok eksperimen

P3 : tes awal kelompok kontrol

P4 : tes akhir kelompok kontrol

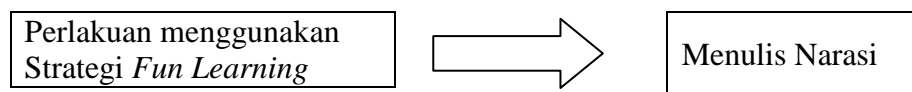
X : perlakuan terhadap kelompok eksperimen

2. Paradigma Penelitian

Paradigma Penelitian adalah pola pikir yang menunjukkan hubungan antara variabel yang diteliti sekaligus mencerminkan jenis dan jumlah masalah yang perlu dijawab melalui penelitian (Sugiyono, 2009: 66). Paradigma dalam penelitian ini

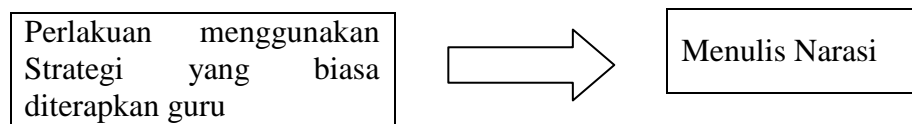
menggunakan paradigma sederhana. Paradigma sederhana merupakan paradigma yang terdiri atas satu variabel independen dan satu variabel dependen (Sugiyono, 2009: 66). Gambar paradigma kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan sebagai berikut.

a. Paradigma Kelompok Eksperimen



Gambar 1: Bagan Paradigma Penelitian Kelompok Eksperimen

b. Paradigma Kelompok Kontrol



Gambar 2: Bagan Paradigma Penelitian Kelompok Kontrol

Gambar di atas menunjukkan bahwa manipulasi pada penelitian ini adalah menulis narasi dengan menggunakan strategi pembelajaran. Manipulasi perlakuan pada kelompok eksperimen menggunakan strategi yang biasa diterapkan guru. Materi yang diberikan pada kedua kelompok tersebut sama.

D. Variabel Penelitian

1. Variabel Bebas

Variabel bebas dalam penelitian ini adalah strategi *fun learning*. Strategi *fun learning* dijadikan perlakuan bagi kelompok eksperimen, sedangkan kelompok kontrol tanpa menggunakan strategi *fun learning*.

2. Variabel Terikat

Variabel terikat adalah variabel yang dipengaruhi oleh variabel bebas. Dalam penelitian ini variabel terikat berupa kemampuan menulis karangan narasi. Variabel terikat dinilai dari karangan siswa.

E. Definisi Operasional Variabel

Dalam penelitian ini terdapat tiga jenis variabel, yaitu variabel bebas, variabel kontrol, dan variabel terikat, dengan rincian sebagai berikut.

1. Variabel bebas adalah pendekatan proses dengan strategi *fun learning* dalam pengajaran keterampilan menulis yang melalui tahap-tahap pramenulis, pembuatan draf, merevisi, menyunting, publikasi, secara kelompok dan setiap anggota kelompok memberikan kontribusinya sehingga terbentuk sebuah karangan.
2. Variabel kontrol adalah kelas yang tidak dikenai perlakuan pendekatan proses dengan strategi *fun learning*.
3. Variabel terikat adalah keterampilan menulis siswa yang merupakan hasil *post-test*.

F. Tempat dan Waktu Penelitian

1. Tempat Penelitian

Penelitian ini dilaksanakan di SMP Negeri 3 Godean, yang terletak di Sidoarum, Godean, Sleman, Yogyakarta. Subjek penelitian adalah siswa kelas VII tahun ajaran 2011/2012 yaitu kelas VII A sampai VII F. Kelas VII C merupakan

kelas unggulan, jadi tidak dapat digunakan sebagai penelitian. Dari kelima kelas diambil dua kelas yaitu satu kelas sebagai kelompok kontrol (VII A) dan satu kelas sebagai kelompok eksperimen (VII B).

2. Waktu Penelitian

Penelitian Eksperimen ini dilaksanakan pada tanggal 4 November 2011 sampai dengan 2 Desember 2011 sesuai dengan jadwal mata pelajaran bahasa Indonesia. Penelitian ini dilakukan dalam sebelas kali pertemuan dengan rincian yaitu satu kali pertemuan untuk uji coba eksperimen, dua kali pertemuan untuk *pre-test* kelompok kontrol dan eksperimen, enam kali pertemuan untuk perlakuan pada kelompok eksperimen, dan dua kali pertemuan untuk *post-test* kelompok kontrol dan eksperimen. Penelitian ini dilakukan dalam beberapa tahap, yaitu: 1) uji coba instrument di luar sampel, 2) tahap pengukuran awal menulis narasi (*pre-test*) pada kelompok kontrol dan kelompok eksperimen, 3) tahap perlakuan kelompok eksperimen dan pembelajaran kelompok kontrol, dan 4) tahap pelaksanaan tes akhir (*post-test*) menulis narasi. Jadwal pengambilan data dapat diamati melalui tabel di bawah ini.

Tabel 4: Jadwal Pengambilan Data Penelitian

No	Hari, tanggal	Kegiatan	Kelas	Jam ke-	Tema Karangan
1.	Jumat, 4 November 2011	Uji Coba Instrumen	VII D	1 dan 2	Bertamasya
2	Sabtu, 5 November 2011	<i>Pre-test</i> Eksperimen	VII B	3 dan 4	Bertamasya
3	Senin, 7 November 2011	<i>Pre-test</i> Kontrol	VII A	7 dan 8	Bertamasya

4	Jumat, 11 November 2011	Perlakuan I	VII B	3	Liburan Sekolah
5	Jumat, 11 November 2011	Perlakuan I	VII A	4 dan 5	Liburan Sekolah
6	Sabtu, 12 November 2011	Perlakuan I	VII B	3 dan 4	Liburan Sekolah
7	Sabtu, 12 November 2011	Perlakuan I	VII A	1	Liburan Sekolah
8	Senin, 14 November 2011	Perlakuan II	VII B	4 dan 5	Pengalaman Menyenangkan
9	Senin, 14 November 2011	Perlakuan II	VII A	7 dan 8	Pengalaman Menyenangkan
10	Jumat, 18 November 2011	Perlakuan II	VII B	3	Pengalaman Menyenangkan
11	Sabtu, 19 November 2011	Perlakuan II	VII A	1	Pengalaman Menyenangkan
12	Sabtu, 19 November 2011	Perlakuan III	VII B	3 dan 4	Perpisahan
13	Senin, 21 November 2011	Perlakuan III	VII A	7 dan 8	Perpisahan
14	Senin, 21 November 2011	Perlakuan III	VII B	4 dan 5	Perpisahan
15	Jumat, 25 November 2011	Perlakuan III	VII A	4 dan 5	Perpisahan
16	Jumat, 25 November 2011	Perlakuan IV	VII B	3	Tema bebas
17	Sabtu, 26 November 2011	Perlakuan IV	VII B	3 dan 4	Tema bebas
18	Sabtu, 26 November 2011	Perlakuan IV	VII A	1	Tema bebas
19	Senin, 28 November 2011	Perlakuan IV	VII A	7 dan 8	Tema bebas
20	Senin, 28 November 2011	<i>Post-test</i> Eksperimen	VII B	4 dan 5	Pengalaman Pribadi
21	Jumat, 2 Desember 2011	<i>Post-test</i> Kontrol	VII A	4 dan 5	Pengalaman Pribadi

Dari Tabel 3 di atas dapat dilihat bahwa kelas eksperimen dan kelas kontrol masing-masing mendapatkan *pre-test* dan *post-test*. Perbedaan terdapat pada

perlakuan yang diberikan pada kelas eksperimen. Perlakuan yang diberikan pada kelompok eksperimen dilakukan sebanyak empat kali, hal ini disebabkan karena bulan Desember di SMP Negeri 3 Godean akan digunakan untuk ujian tengah semester ganjil.

G. Populasi dan Sampel Penelitian

1. Populasi Penelitian

Pada penelitian ini, data diperoleh dari subjek yang disebut populasi dan sampel. Menurut Arikunto (2002: 117), populasi adalah keseluruhan subjek penelitian. Selanjutnya, populasi ditinjau dari jumlahnya terdiri dari elemen dengan jumlah tertentu, sedangkan populasi jumlah tak terhingga adalah elemen yang sukar dicari batasnya.

Penelitian ini termasuk dalam populasi jumlah terhingga karena yang menjadi populasi sudah diketahui jumlahnya. Populasi dalam penelitian ini adalah seluruh siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean yang terdiri dari enam kelas yaitu kelas VII A, VII B, VII C, VII D, VII E, dan VII F dengan jumlah keseluruhan siswa sebanyak 216 siswa. Dasar dipilihnya kelas VII adalah: (1) menurut guru mata pelajaran Bahasa Indonesia, kelas VII belum pernah dilakukan penelitian yang berhubungan dengan pembelajaran menulis narasi, (2) kelas VII merupakan kelas alternatif yang belum memiliki orientasi pada UAS dan UAN, (3) siswa kelas VII adalah kelas yang mendapatkan materi menulis paragraf narasi pada semester ganjil

tahun ajaran 2011/2012. Jumlah keseluruhan siswa (populasi) disajikan pada tabel 5 berikut.

Tabel 5: Populasi Penelitian

No	Kelas	Jumlah siswa
1.	VII A	36
2.	VII B	36
3.	VII C	36
4.	VII D	36
5.	VII E	36
6.	VII F	36
Total		216

2. Sampel Penelitian

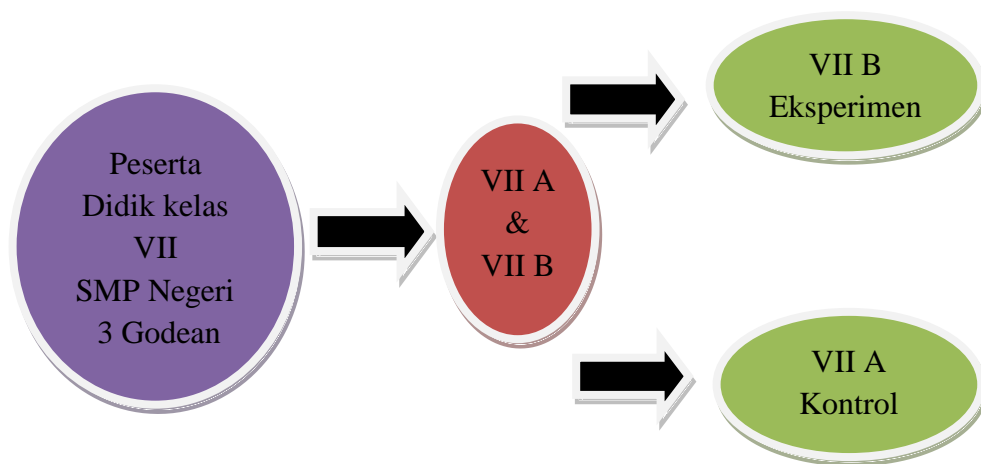
Sampel adalah sebagian atau wakil populasi yang akan diteliti atau sekelompok kecil anggota populasi yang secara nyata akan diteliti dan ditarik kesimpulannya (Arikunto, 2006: 131). Sampel merupakan variabel yang terdapat dalam populasi dan harus memiliki sifat serta karakteristik populasinya.

Teknik yang dipakai untuk menentukan sampel dalam penelitian adalah teknik *sample random sampling* (pengambilan sampel secara acak sederhana). Pengambilan sampel acak sederhana dilakukan dengan mengundi kelas, kemudian akan didapatkan satu kelas kontrol dan satu kelas eksperimen. Dikarenakan kelas VII C adalah kelas unggulan maka tidak dimasukkan ke dalam sampel penelitian. Dari hasil pengundian dari lima kelas di SMP Negeri 3 Godean ini diperoleh dua kelas sampel, yaitu kelas VII A dan VII B. Selanjutnya, dilakukan pengundian dengan uang logam, maka didapatkan kelas eksperimen adalah VII B dan VII A kelas kontrol dengan sebaran data seperti yang disajikan pada Tabel 6 berikut ini.

Tabel 6: Sampel Penelitian

Sampel	Jumlah		Jumlah Keseluruhan
	Laki-laki	Perempuan	
Kelas eksperimen	17	19	36
Kelas kontrol	10	26	36
Jumlah	27	45	72

Alur teknik pengambilan sampel dapat diamati dari gambar di bawah ini.



Gambar 3: Alur Teknik Pengambilan Sampel

H. Teknik Pengumpulan Data

1. Instrumen Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data merupakan langkah-langkah yang ditempuh dalam mengumpulkan data untuk menjawab permasalahan-permasalahan atau hipotesis penelitian. Dalam penelitian ini, pengumpulan data dilakukan dengan cara sebagai berikut.

a. Observasi

Observasi adalah skala penelitian yang akan diisi oleh pengamat pada saat penelitian proses belajar – mengajar. Dalam penelitian ini, observasi dilakukan

terhadap dua subjek, yaitu peneliti dan siswa. Observasi terhadap peneliti dilakukan untuk menilai aktivitas peneliti selama pembelajaran menulis karangan narasi dengan strategi *fun learning* berlangsung. Observasi terhadap siswa dilakukan untuk mengetahui aktivitas siswa selama pembelajaran berlangsung.

b. Tes Menulis

Tes diberikan untuk mengetahui peningkatan hasil belajar. Dalam penelitian ini, tes dilakukan sebanyak dua kali, yaitu tes awal dan tes akhir pada kelas kontrol dan kelas eksperimen. Tes awal dilakukan untuk mengetahui kemampuan dasar siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi, sedangkan tes akhir dilakukan untuk mengetahui kemampuan siswa dalam pembelajaran menulis karangan narasi dengan menggunakan strategi *fun learning*.

c. Angket

Angket adalah sejumlah pertanyaan tertulis yang digunakan untuk memperoleh informasi dari responden (Arikunto, 2002: 151). Angket diberikan kepada siswa untuk mengetahui respon siswa terhadap penggunaan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis karangan narasi.

a. Pengembangan Instrumen Penelitian

Dalam penelitian ini instrumen yang digunakan berupa tes menulis yang berfungsi untuk mengukur kemampuan menulis awal siswa dan menulis akhir siswa. Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini yaitu tes buatan sendiri. Tes buatan sendiri adalah tes yang dibuat sendiri oleh peneliti yang disusun berlandaskan

teori, berpedoman pada kurikulum yang digunakan dan disesuaikan dengan bahan pengajaran. Kurikulum yang digunakan di SMP Negeri 3 Godean adalah Kurikulum Tingkat Satuan Pendidikan (KTSP).

Instrumen yang digunakan untuk menjaring data keterampilan menulis narasi siswa adalah kriteria penilaian karangan narasi, dengan instrumen tersebut siswa diuji untuk mendapatkan skor. Skor tersebut dikumpulkan dan digunakan sebagai bahan analisis. Tenaga yang melakukan pengetesan adalah guru pengampu mata pelajaran Bahasa dan Sastra Indonesia kelas VII SMP Negeri 3 Godean dan peneliti. Guru melakukan pengetesan terhadap kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Peneliti hanya mendampingi saja dan lebih bersifat mengamati proses penelitian.

Pedoman penilaian tulisan narasi dalam Tabel 7 disusun berdasarkan teori penilaian hasil karangan dalam buku Nurgiyantoro (2001: 307), dikembangkan dengan melihat ciri-ciri karangan narasi (Keraf, 1981: 93) dan dirancang ulang oleh peneliti sebagai pedoman penilaian karangan narasi. Kriteria penilaian untuk keterampilan menulis narasi ditentukan berdasarkan teori-teori yang berkaitan dengan hakikat menulis narasi ekspositoris.

Hasil wawancara dengan guru bahasa Indonesia saat observasi menunjukkan bahwa, siswa sering mengabaikan aspek mekanik. Hal ini yang menjadi alasan untuk menambahkan skor minimal 15 poin pada bagian mekanik menjadi 20 poin, sehingga memiliki skor maksimal sama dengan aspek isi, organisasi, dan bahasa. Aspek

kosakata dijadikan satu dengan aspek bahasa, ini dilakukan karena penguasaan kosakata akan mempengaruhi penggunaan bahasa. Jika kosakata yang dikuasai cukup banyak, maka penggunaan bahasanya juga akan baik dan begitu juga sebaliknya. Berikut adalah Tabel 7 pedoman penilaian untuk masing-masing bentuk tulisan narasi.

Tabel 7
Pedoman Penilaian Tes Menulis Narasi

Nama :			
No :			
Kelas :			
Aspek	Kriteria	Kategori	Skor
I S I	a. Kreativitas dalam pengembangan	Baik: cerita dikembangkan dengan kreatif tanpa harus keluar dari tema.	14-15
		Sedang: kreativitas ada, tetapi pengembangan dalam cerita kurang	12-13
		Kurang : pengembangan tidak ada dan kreativitas sangat kurang.	10-11
	b. Kepadatan informasi	Baik : informasi yang diberikan padat.	14-15
		Sedang: informasi yang diberikan cukup padat.	12-13
		Kurang : informasi yang diberikan sangat terbatas dan kurang.	10-11
O R G A N I S A S I	a. Penyajian urutan cerita	Baik : urutan cerita logis, runtut, komunikatif, lengkap, dan tidak terpotong-potong.	9-10
		Sedang: urutan cerita logis, terlihat ide utama, namun tidak lengkap dan terpotong-potong.	7-8
		Kurang : gagasan kacau, tidak logis, tidak runtut, dan terpotong-potong.	5-6

	b. Kejelasan pengungkap cerita	Baik : peristiwa jelas dan disertai contoh untuk memperkuat penjelasan.	9-10
		Sedang: peristiwa jelas, namun tidak disertai contoh sebagai penguat cerita.	7-8
		Kurang : peristiwa tidak jelas, tidak disertai contoh.	5-6
	c. Penyampaian pengetahuan informasi	Baik: pengetahuan informasi disampaikan dengan runtut dan dan jelas.	9-10
		Sedang: pengetahuan informasi disampaikan kurang runtut tidak jelas	7-8
		Kurang: peristiwa tidak jelas dan tidak disertai contoh.	5-6
B A H A S A	a. Penggunaan kalimat secara tepat	Baik : penggunaan kalimat tepat dan efektif.	9-10
		Sedang: penggunaan kalimat kurang tepat dan kurang efektif.	7-8
		Kurang : penggunaan kalimat tidak tepat dan tidak efektif.	5-6
	b. Informatif	Baik : menggunakan bahasa denotatif.	9-10
		Sedang: penggunaan bahasa denotatif, tetapi masih ditemukan bahasa kiasan.	7-8
		Kurang : penggunaan bahasa konotatif yang lebih dominan daripada bahasa denotatif.	5-6
M E K A N I K	a. Penulisan ejaan pada kata	Baik : menguasai aturan penulisan kata sesuai dengan EYD.	9-10
		Sedang: kurang menguasai aturan penulisan kata sesuai dengan EYD.	7-8
		Kurang : tidak menguasai aturan penulisan kata sesuai dengan EYD.	5-6
	b. Penulisan ejaan pada tanda baca	Baik : menguasai aturan penulisan tanda baca sesuai dengan EYD.	9-10

		Sedang: kurang menguasai aturan penulisan tanda baca sesuai dengan EYD.	7-8
		Kurang : tidak menguasai aturan penulisan tanda baca sesuai dengan EYD.	5-6

Aspek yang dinilai dalam karangan narasi terdiri dari isi, organisasi, bahasa, dan mekanik. Skor tiap aspek yang dinilai dijabarkan sebagai berikut.

1) Isi mempunyai skor maksimal 30, deskriptor yang dinilai dijabarkan sebagai berikut.

(a) Kreativitas dalam Pengembangan Cerita (KDPC) mempunyai skor maksimal 15.

Skor 14-15 diperoleh jika menyajikan KDPC dengan baik (cerita dikembangkan dengan kreatif tanpa harus keluar dari tema). Skor 12-13 diperoleh jika KDPC sedang (kreativitas ada, tetapi pengembangan dalam cerita kurang). Skor 10-11 diperoleh jika menyajikan KDPC kurang (pengembangan tidak ada dan kreativitas sangat kurang).

(b) Kepadatan Informasi (KI) mempunyai skor maksimal 15. Skor 14-15 diperoleh

jika menyajikan KI dengan baik (informasi yang diberikan padat). Skor 12-13 diperoleh jika menyajikan KI sedang (informasi yang diberikan cukup padat).

Skor 10-11 diperoleh jika menyajikan KI kurang (informasi yang diberikan sangat terbatas dan kurang).

2) Organisasi mempunyai skor maksimal 30, deskriptor yang dinilai dijabarkan sebagai berikut.

- (a) Penyajian Urutan Cerita (PUC) mempunyai skor maksimal 10. Skor 9-10 diperoleh jika menyajikan PUC dengan baik (urutan cerita logis, runtut, komunikatif, lengkap, dan tidak terpotong-potong). Skor 7-8 diperoleh jika menyajikan PUC sedang (urutan cerita logis, terlihat ide utama namun tidak lengkap dan terpotong-potong). Skor 5-6 diperoleh jika menyajikan PUC kurang (gagasan kacau, tidak logis, tidak runtut, dan terpotong-potong).
- (b) Kejelasan Pengungkapan Cerita (KPC) mempunyai skor maksimal 10. Skor 9-10 diperoleh jika menyajikan KPC baik (peristiwa jelas dan disertai contoh untuk memperkuat penjelasan). Skor 7-8 diperoleh jika menyajikan KPC sedang (peristiwa jelas, namun tidak disertai contoh sebagai penguat cerita). Skor 5-6 diperoleh jika menyajikan KPC kurang (peristiwa tidak jelas dan tidak disertai contoh).
- (c) Penyampaian Pengetahuan Informasi (PPI) mempunyai skor maksimal 10. Skor 9-10 diperoleh jika menyajikan PPI dengan baik (pengetahuan informasi disampaikan dengan runtut dan dan jelas). Skor 7-8 diperoleh jika menyajikan PPI sedang (pengetahuan informasi disampaikan kurang runtut tidak jelas). Skor 5-6 diperoleh jika menyajikan PPI kurang (peristiwa tidak jelas dan tidak disertai contoh).
- 3) Bahasa mempunyai skor maksimal 20, deskriptor yang dinilai dijabarkan sebagai berikut.

- (a) Penggunaan Kalimat Secara Tepat (PKST) mempunyai skor maksimal 10. Skor 9-10 diperoleh jika menyajikan PKST dengan baik (penggunaan kalimat tepat dan efektif). Skor 7-8 diperoleh jika menyajikan PKST sedang (penggunaan kalimat kurang tepat dan kurang efektif). Skor 5-6 diperoleh jika menyajikan PKST kurang (penggunaan kalimat tidak tepat dan tidak efektif).
- (b) Informatif (I) mempunyai skor maksimal 10. Skor 9-10 diperoleh jika menyajikan I dengan baik (menggunakan bahasa denotatif). Skor 7-8 diperoleh jika menyajikan I sedang (penggunaan bahasa denotatif, tetapi masih ditemukan bahasa kiasan). Skor 5-6 diperoleh jika menyajikan I kurang (penggunaan bahasa konotatif yang lebih dominan daripada bahasa denotatif)
- 4) Mekanik mempunyai skor maksimal 20, deskriptor yang dinilai dijabarkan sebagai berikut.
- (a) Penulisan Ejaan pada Kata (PEPK) mempunyai skor maksimal 10. Skor 9-10 diperoleh jika menyajikan PEPK dengan baik (menguasai aturan penulisan kata sesuai dengan EYD). Skor 7-8 diperoleh jika menyajikan PEPK sedang (menguasai aturan penulisan kata sesuai dengan EYD). Skor 5-6 diperoleh jika menyajikan PEPK kurang (tidak menguasai aturan penulisan kata sesuai dengan EYD).
- (b) Penulisan Ejaan pada Tanda Baca (PEPTB) mempunyai skor maksimal 10. Skor 9-10 diperoleh jika menyajikan PEPTB dengan baik (menguasai aturan penulisan tanda baca sesuai dengan EYD). Skor 7-8 diperoleh jika menyajikan PEPTB

sedang (kurang menguasai aturan tanda baca sesuai dengan EYD). Skor 5-6 diperoleh jika menyajikan PEPTB kurang (tidak menguasai aturan penulisan tanda baca sesuai dengan EYD).

b. Uji Instrumen Penelitian

Sebelum suatu instrumen digunakan perlu dilakukan uji coba untuk mengetahui validitas (kesahihan) dan reliabilitas (keterpercayaan) alat ukur tersebut. Uji coba dilakukan terhadap siswa yang telah memperoleh materi tema mengarang. Instrumen penelitian diujicobakan pada siswa kelas VII SMP negeri 3 Godean Sleman.

1) Uji Validitas Instrumen

Validitas adalah suatu ukuran yang menunjukkan tingkat kevalidan atau kesahihan suatu instrumen. Suatu instrumen yang valid atau sah mempunyai validitas tinggi. Sebaliknya instrumen yang kurang valid berarti memiliki validitas rendah (Arikunto, 2002: 132). Sebuah instrumen dikatakan valid apabila mengukur apa yang hendak diukur. Validitas yang digunakan dalam penelitian ini adalah validitas isi mengingat instrumen berupa tes. Dengan validitas isi, selanjutnya akan dicari kesesuaian instrument dengan dengan tujuan dan deskripsi bahan yang diajarkan. Penelitian ini juga melibatkan uji validitas konstruk yang dilakukan dengan *expert judgement* yaitu Ibu Sukarsih, S.Pd (guru Bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Godean). Instrumen tes yang digunakan dalam penelitian ini adalah tes buatan

sendiri. Pembuatan instrumen meliputi tahap perencanaan, penyusunan atau penulisan butir soal, penyuntingan, pengujicobaan, penganalisisan hasil, dan perevisian. Isi instrumen dilandaskan pada teori, berpedoman pada kurikulum, dan disesuaikan dengan bahan pengajaran serta dikonsultasikan dengan para ahli (*expert judgement*).

2) Uji Reliabilitas Instrumen Penelitian

Untuk menguji reliabilitas instrumen, peneliti menggunakan prosedur konsistensi internal dengan teknik *Alpha Cronbach* karena ada yang diperoleh berupa nilai skala. Pengujian reliabilitas dilakukan terhadap 32 siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean di luar sampel, yaitu VII E. Adapun rumus koefisien *Alpha Cronbach* dari Nurgiyantoro (2004: 350) adalah :

$$r = \frac{k}{k-1} + (1 - \frac{\sum \sigma_1^2}{\sigma^2})$$

Keterangan :

r = koefisien reliabilitas yang dicari

k = jumlah butir pertanyaan (soal)

σ_1^2 = varian butir-butir pertanyaan (soal)

σ^2 = varian skor tes

Varian butir dapat diperoleh dengan menggunakan rumus berikut.

$$\sigma_1^2 = \frac{\sum X_1^2 - \frac{(\sum X_1)^2}{N}}{N}$$

Keterangan :

σ_1^2 = varian butir pertanyaan ke-an

$\sum X_1^2$ = jumlah skor jawaban subjek untuk butir pertanyaan ke-an

Penghitungan uji reliabilitas ini dilakukan dengan bantuan SPSS 17,0. Hasil perhitungan uji reliabilitas dalam penelitian ini kemudian diinterpretasikan dengan pedoman dari Guilford via Nurgiyantoro (2004: 108).

0,000-0,199 sangat rendah

0,200-0,399 rendah

0,400-0,699 sedang

0,700-0,899 tinggi

0,900-1,000 sangat tinggi

Pengujian reliabilitas dilakukan sebelum *pre-test* keterampilan menulis narasi. Uji reliabilitas diluar sampel, tetapi masih dalam populasi. Uji reliabilitas dalam penelitian ini dilakukan dikelas VII E dengan jumlah subjek 32.

Dalam penelitian ini, untuk mencari koefisien reliabilitasnya dihitung berdasarkan rumus *Alpha Cronbach* dengan bantuan program SPSS 17,0 menurut Nurgiyantoro (2004: 349). *Alpha Cronbach* dapat digunakan baik untuk instrumen yang jawabannya berskala, maupun jika dikehendaki yang bersifat diktohemis. Oleh karena itu, reliabilitas *Alpha Cronbach* juga dipergunakan untuk menguji reliabilitas pertanyaan-pertanyaan (atau soal) esai. Soal-soal esai tersebut sudah seharusnya memiliki skor secara berskala sesuai dengan kompleksitas tiap pertanyaan dari maksud pembuat pertanyaan.

2. Prosedur Pengumpulan Data

Prosedur penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut.

a. Pengukuran Sebelum Eksperimen (*Pra-Experiment Measurement*)

Sebelum eksperimen dilakukan, terlebih dahulu diadakan pengontrolan terhadap variabel non eksperimen yang dimiliki subjek yang diperkirakan dapat mempengaruhi hasil penelitian. Pengontrolan terhadap variabel ini berguna untuk *matching* kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. *Matching* merupakan kegiatan menyamakan kondisi awal sebelum dilaksanakan eksperimen. Pengontrolan ini dilakukan terhadap variabel non eksperimen yang diasumsikan akan mempengaruhi hasil penelitian, yaitu keterampilan menulis narasi ekspositoris awal.

Dengan demikian, antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari titik tolak yang sama. Apabila terjadi perbedaan kemampuan menulis narasi ekspositoris semata-mata karena pengaruh variabel eksperimental.

Pada tahap ini peneliti berusaha mengoptimalkan kesempatan yang ada untuk turut menjalin hubungan yang lebih komunikatif dengan para siswa dan guru. Hal ini dimaksudkan agar dalam pelaksanaan (*treatment*) maupun tahap-tahap selanjutnya para siswa mudah lebih interaktif dengan peneliti.

Pengontrolan terhadap variabel keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol dan kelompok eksperimen dilakukan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan keterampilan menulis awal antara kelompok eksperimen dan

kelompok kontrol. Rangkuman hasil uji-t *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol dan kelompok eksperimen adalah sebagai berikut.

Tabel 8 : Rangkuman Hasil Uji-t *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t	Df	<i>Sig.(2-tailed)</i>
<i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok eksperimen	18,832	35	0,000

Dengan demikian, hasil uji-t tersebut menunjukkan bahwa tidak terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis narasi ekspositoris awal kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Kelompok eksperimen dan kelompok kontrol memiliki tingkat kemampuan narasi yang sama (*matching*).

b. Pelaksanaan (*treatment*)

Setelah kedua kelompok dianggap sama, masing-masing diberikan perlakuan. Dilanjutkan dengan kegiatan *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris untuk mengetahui peningkatan keterampilan menulis narasi ekspositoris siswa. Tindakan ini melibatkan empat unsur pokok, yaitu strategi *fun learning*, guru, peneliti, dan peserta didik.

Guru sebagai pelaku manipulasi proses belajar mengajar, manipulasi yang dimaksud adalah memberikan perlakuan dengan menggunakan strategi *fun learning* untuk menulis narasi pada kelompok eksperimen. Siswa sebagai unsur yang menjadi

sasaran manipulasi. Peneliti sebagai pengamat yang mengamati secara langsung proses pemberian manipulasi.

Pada kelompok eksperimen, siswa yang menggunakan strategi *fun learning* dapat mengembangkan sendiri konsep dan fakta dalam menyimpulkan pelajaran yang diajarkan guru. Sementara itu, pada kelompok kontrol siswa mendapatkan pembelajaran menulis narasi ekspositoris menggunakan teknik konvensional. Selama perlakuan (*treatment*), materi yang dipilih untuk strategi *fun learning* disesuaikan dengan kurikulum SMP untuk pembelajaran Bahasa Indonesia.

Adapun tahap pelaksanaan eksperimen ini adalah sebagai berikut.

a) Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen ini dikenai perlakuan dengan strategi *fun learning* dan berlatih menulis narasi ekspositoris. Pelaksanaan eksperimen diawali dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan menulis narasi ekspositoris awal. Tanggal pelaksanaan eksperimen ini diawali dengan *pre-test* tanggal 7 November 2011. Kemudian dilanjutkan perlakuan sebanyak 4 kali yang dilakukan pada tanggal 11 November 2011, 12 November 2011, 14 November 2011, 18 November 2011, 19 November 2011, 21 November 2011, 25 November 2011 dan 26 November 2011. Perlakuan dilaksanakan sesuai jadwal mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 3 Godean. Perlakuan pada kelompok eksperimen dilaksanakan setiap hari Senin jam ke-4 dan ke-5, Jumat jam ke-3, dan Sabtu jam ke-4 dan ke-5. Waktu pelaksanaan untuk satu kali perlakuan selama 2 jam pelajaran yaitu 2x40 menit.

Berikut merupakan rancangan kegiatan pembelajaran menulis karangan narasi ekspositoris dengan menggunakan strategi *fun learning*.

1. Guru pendamping melakukan pendekatan dengan siswa dengan berbincang-bincang santai sebelum kegiatan inti dimulai.
2. Guru pendamping menerangkan pentingnya menulis khususnya menulis karangan narasi ekspositoris pada siswa kelas eksperimen. Guru pendamping juga mengajarkan siswa penggunaan tanda baca, kata baku cara menulis karangan narasi ekspositoris. Kemudian setelah siswa paham, siswa mulai menulis karangan narasi ekspositoris (*pre-test*).
3. Guru pendamping memutar musik klasik untuk menciptakan suasana tenang dan siswa diminta untuk memejamkan mata dan membayangkan sebuah perasaan yang paling berkesan baginya (pada perlakuan pertama).
4. Setelah itu guru pendamping mengajak siswa menulis narasi ekspositoris dikelas dengan menerapkan sistem permainan yang tujuannya agar anak merasa senang dan dapat tergiring menuju karangan narasi secara perlahan-lahan. Permainan yang dipakai bernama “Mengingat Kartu”. Permainan ini dapat digunakan untuk segala usia. Untuk permulaannya, pengajar dapat berperan sebagai pembawa acara kuis di TV, dan anak menjadi peserta kuis tersebut sehingga suasana permainan bisa menjadi lebih hidup. Permainan ini sedikit dimodifikasi agar cocok untuk pembelajaran menulis narasi ekspositoris.

Langkah-langkah dalam strategi ini adalah sebagai berikut.

- a. Pengajar mempersiapkan kartu-kartu kecil atau kertas kecil.
- b. Pada masing-masing kartu atau kertas tersebut telah ditulis soal-soal yang hendak diberikan. Setiap jawaban dituliskan pada lembar kartu atau kertas. Jawaban ditulis setelah semua siswa mendapatkan kartu dan mengembalikannya kepada guru pendamping.
- c. Setiap kartu atau kertas tadi diacak oleh salah satu pemain, kemudian pemain pertama mengambil satu kartu dan seterusnya secara bergantian dan berulang-ulang sampai semua siswa mendapatkan semua kartu. Minimal 1 orang mendapatkan 3 kartu.
- d. Setelah para pemain mendapatkan kartu tersebut, kartu dibaca dan langsung dikembalikan kepada guru pendamping yang berperan sebagai pembawa acara.
- e. Tugas siswa adalah mengingat-ingat pertanyaan dari kartu yang didapatnya tadi dan kemudian secara bersama-sama menuliskan jawaban pada kertas yang telah disediakan.
- f. Pengajar dan anak membuat kesepakatan bersama, yaitu apabila anak dapat menuliskan jawaban yang sesuai dengan pertanyaan pada kartu secara tepat, maka anak mendapatkan nilai atau skor. Demikian seterusnya sampai anak dapat memberikan semua jawaban yang tepat terhadap pertanyaan dalam waktu yang telah ditentukan bersama (pada perlakuan kedua sampai ketiga).
- g. Semua hasil jawaban dari soal dikumpulkan kepada guru pendamping (pada perlakuan kedua).

5. Untuk pertemuan selanjutnya siswa diajak melakukan penulisan karangan narasi di luar kelas yaitu ke taman sekolah. Tujuannya agar anak tidak merasa bosan, senang, dan dapat menghirup udara segar (pada perlakuan ke tiga dan ke empat).
6. Sebelum penulisan dilakukan guru pendamping mengajak para siswa untuk bernyanyi “Di sini Senang Di sana Senang” supaya siswa dapat sedikit terhibur dan merasa rileks. Siswa mulai menulis karangan narasi dengan kertas warna yang dibagikan guru (pada perlakuan ke tiga dan ke empat).
7. Guru pendamping memperlihatkan kesalahan-kesalahan yang telah dilakukan oleh siswa setelah hasil pekerjaan dikumpulkan kepada guru, siswa mulai memperbaiki karangannya (pada perlakuan kelima).
8. Ujian menulis karangan narasi (*post-test*).

b) Kelompok Kontrol

Pada kelompok kontrol ini, tidak dikenai perlakuan dengan menggunakan strategi *fun learning* untuk menulis narasi ekspositoris. Pembelajaran menulis narasi ekspositoris dilakukan secara konvensional tanpa menggunakan strategi *fun learning*. Kelompok kontrol diberikan perlakuan secara konvensional yaitu dengan cara mengajar dengan ceramah, kemudian memberikan siswa tugas menulis dan kadang pula mengajak siswa untuk mengunjungi perpustakaan. Hal ini dikarenakan kelompok kontrol hanyalah kelas yang digunakan sebagai kelas pembanding. Pada

tahap pelaksanaan eksperimen kelompok kontrol diawali dengan *pre-test* untuk mengetahui kemampuan menulis narasi ekspositoris awal.

Kemudian dilanjutkan perlakuan konvensional pembelajaran menulis narasi ekspositoris tanpa strategi *fun learning* sebanyak 4 kali yang dilakukan pada tanggal 7 November 2011, 11 November 2011, 12 November 2011, 14 November 2011, 19 November 2011, 19 November 2011, 21 November 2011, 25 November 2011, dan 26 November 2011. Perlakuan dilaksanakan sesuai jadwal mata pelajaran Bahasa Indonesia di SMP N 3 Godean. Perlakuan pada kelompok kontrol dilaksanakan setiap Senin jam ke-7 dan ke-8, Jumat jam ke-4 dan ke-5 dan Sabtu jam ke-1. Waktu pelaksanaan untuk satu kali perlakuan selama 2 jam pelajaran, yaitu 2x40 menit.

Tema yang diambil sama dengan kelompok eksperimen, hanya saja yang membedakan pada kelompok kontrol tidak diberi strategi *fun learning*. Pada kelompok ini, dikenai pembelajaran menulis narasi dengan teknik konvensional. Jadi siswa berlatih menulis narasi ekspositoris sesuai dengan langkah-langkah yang diterangkan guru secara konvensional.

Berikut langkah-langkah pembelajaran menulis narasi ekspositoris secara konvensional (tanpa menggunakan metode apapun).

1. Siswa diberi penjelasan mengenai ciri-ciri karangan, faktor-faktor yang dinilai dalam karangan, dan contoh-contoh karangan narasi ekspositoris.
2. Siswa diberi perlakuan menulis narasi ekspositoris tanpa menggunakan strategi *fun learning*.

3. Siswa ditugasi menulis narasi ekspositoris sesuai dengan judul yang telah ditentukan oleh guru.
4. Hasil karangan narasi ekspositoris tanpa menggunakan strategi *fun learning* dikumpulkan kepada guru pendamping.

c. Pengukuran Sesudah Eksperimen (*Post-Eksperimen Measurement*)

Sebagai langkah terakhir setelah mendapat perlakuan kedua kelompok diberikan *post-test* dengan materi yang sama seperti pada waktu *pre-test*. Tema yang diambil pada saat *post-test* tidak sama saat *pre-test* dan perlakuan, hal ini bertujuan agar siswa tidak jenuh dengan pemberian tema. Pemberian *post-test* dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan menulis narasi ekspositoris setelah diberikan perlakuan. Selain itu, untuk membandingkan nilai yang dicapai siswa saat *pre-test* dan *post-test*, apakah hasil menulis siswa sama, semakin meningkat atau menurun. Dengan cara ini dapat diketahui apakah kelompok eksperimen mengalami peningkatan yang lebih besar dan berbeda secara signifikan dengan kelompok kontrol. *Post-test* pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol dilakukan pada waktu yang berbeda. *Post-test* pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada tanggal 28 November 2011 dan pada kelompok kontrol dilakukan pada tanggal 2 Desember 2011.

Kegiatan sebelum eksperimen dibutuhkan dua kelompok, satu kelas sebagai eksperimen dan satu kelas kontrol. Pada pertemuan pertama ini penulis menjelaskan

maksud dan tujuan penelitian, selanjutnya akan dilakukan *pre-test* yang bertujuan untuk mengetahui kemampuan siswa yang berkaitan dengan bahan yang akan diajarkan yang kemudian dibandingkan dengan hasil yang sudah dicapai siswa setelah dilakukan perlakuan (*treatment*). Dengan demikian antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol berangkat dari titik tolak yang sama. Penghitungan pada tahap ini diujikan dengan Uji-t melalui bantuan SPSS 17,0.

I. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

1. Uji Persyaratan Analisis Data

Arikunto (2002: 307) menyatakan ada 2 asumsi yang harus dipenuhi bila menggunakan analisis uji-t yaitu uji normalitas sebaran dan uji homogenitas varian.

a. Uji Normalitas Sebaran

Uji normalitas berfungsi untuk menguji normal tidaknya sebaran data penelitian. Langkah-langkah yang akan dilakukan untuk menguji normalitas data adalah sebagai berikut.

- 1) Menentukan nilai rerata mean dengan rumus

$$X = \frac{\sum fx}{r}$$

- 2) Menentukan simpangan baku (standar deviasi)

$$sd = \sqrt{\frac{\sum X^2}{N}}$$

- 3) Menentukan daftar frekuensi observasi dan ekspektasi

- Rentang skor (R) = skor terbesar – skor terkecil

- Banyak kelas (B_k) = $1 + 3,3 \log n$
- Panjang kelas (P)

$$\frac{R}{B_k}$$

- Derajat kebebasan = $B_k - 3$

4) Menggunakan rumus Chi-kuadrat untuk memperoleh t_{hitung} . Tes statistik yang digunakan untuk menguji normalitas ini adalah uji Chi kuadrat dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$X^2 = \sum \frac{(f_o - f_h)}{F_h}$$

Keterangan:

f_o = frekuensi yang diperoleh atau di observasikan dari sampel.

f_h = frekuensi yang diharapkan dari sampel.

X^2 = Chi kuadrat

Data dinyatakan normal jika chi-kuadrat (X)² hitung < chi- kuadrat tabel.

Untuk itu, harga X^2 (t_{hitung}) dikonsultasikan pada tabel chi-kuadrat dengan derajat kebebasan tertentu sebesar banyaknya kelas interval dikurangi 3 ($dk = k - 3$).

Jika diperoleh harga X^2 (t_{hitung}) < X^2 (t_{tabel}), pada taraf nyata α tertentu maka dapat dikatakan bahwa data berdistribusi normal. Jika X^2 (t_{hitung}) > X^2 (t_{tabel}) maka dikatakan bahwa data berdistribusi tidak normal.

(Subana dan Sudrajat, 2005: 124)

b. Uji Homogenitas Varian

Uji homogenitas varian ini untuk mengetahui seragam tidaknya variasi sampel dari populasi yang sama. Melakukan uji homogenitas varian rata-rata tes awal dan tes akhir dengan menggunakan rumus sebagai berikut.

$$F = \frac{Vb}{Vk}$$

Keterangan :

F_{hitung} = Nilai yang dicari

Vb = Varian terbesar

Vk = Varian terkecil

Data dinyatakan homogeny jika $F_{hitung} < F_{tabel}$

(Subana dan Sudrajat, 2005: 188)

2. Penerapan Analisis Data

a. Uji-t

Teknik analisis data dalam penelitian ini menggunakan uji-t. Penggunaan teknik analisis ini dimaksudkan untuk menguji perbedaan keterampilan menulis antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *fun learning*. Dengan demikian, dapat diketahui perbedaan keefektifan antara kedua kelompok tersebut. Rumus uji-t diperoleh dari Nurgiantoro (2004: 190) adalah sebagai berikut:

$$t = \frac{\sum D^2}{\frac{N \sum D^2 - (\sum D)^2}{N - 1}}$$

Keterangan:

$\sum D$ = jumlah perbedaan antara setiap pasangan $X_1 - X_2 = D$

N = jumlah subjek

X_1 = skor kelompok kontrol

X_2 = skor kelompok eksperimen

Seluruh proses perhitungan selengkapnya dibantu dengan computer program SPSS 17.0. jika hasil penghitungan menunjukkan t dengan *sig. (2-tailed)* 0,000 atau lebih kecil dari nilai taraf signifikansi 5%, berarti terdapat perbedaan yang signifikan antara keterampilan menulis narasi peserta didik kelas VII SMP N 3 Godean yang diberikan pembelajaran dengan strategi *fun learning* dan teknik konvensional. Perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris yang sangat signifikan antara kedua kelompok tersebut secara otomatis dapat menunjukkan efektivitas penggunaan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris pada peserta didik kelas VII SMP N 3 Godean. Hasil penghitungan selengkapnya disajikan dalam lampiran.

b. Uji Scheffe

Uji scheffe dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan strategi fun learning dalam pembelajaran menulis narasi pada kelas eksperimen. Syarat data dikatakan signifikan apabila F' hitung ($F'h$) lebih besar daripada F' tabel ($F't$). rumus uji schefee yang digunakan diambil dari Sumanto (1990: 142) adalah sebagai berikut.

$$F = \frac{(\bar{X}_1 - \bar{X}_2)^2}{MS. Within (\frac{1}{n_1} + \frac{1}{n_2})(k - 1)}$$

Dimana:

$$MS. Within = \frac{SS. Within}{df}$$

$$df = N-2$$

$$SS Within = S total - SS between$$

$$S total = \sum X^2 - \frac{(\sum X)^2}{N}$$

$$SS. between = \frac{(\sum X_1)^2}{N_1} + \frac{(\sum X_2)^2}{N_2} + \frac{(\sum X)^2}{N}$$

Keterangan:

$$\bar{X}_1 = \text{mean kelompok 1}$$

$$\bar{X}_2 = \text{mean kelompok 2}$$

MS. Within = mean squares dalam kelompok dari seluruh sampel tersebut.

n_1 = jumlah kasus dalam kelompok 1

n_2 = jumlah kasus dalam kelompok 2

N = jumlah $n_1 + n_2$

SS between = jumlah kuadrat deviasi dari mean.

Penghitungan uji schefee ini selanjutnya dilakukan dengan bantuan SPSS

17.0.

J. Hipotesis Statistik

Hipotesis yang diuji adalah hipotesis nol, diberi notasi H_0 , yakni pernyataan yang menunjukkan kesamaan atau tidak berbeda $H_0 : p = q$. Sebagai lawan dari hipotesis nol adalah hipotesis alternatif dan diberi notasi H_1 yang menunjukkan perbedaan atau tidak sama $H_1: p \neq q$, $H_1: p > q$ atau $H_1: p < q$. uji hipotesis dalam penelitian ini menggunakan uji-t atau t-test.

1. $H_0 = \mu_1 = \mu_2$

$H_a = \mu_1 \neq \mu_2$

H_0 = Tidak ada perbedaan antara kelompok yang diajar menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan strategi *fun learning*, dan kelompok yang diajarkan menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan teknik konvensional.

H_a = Ada perbedaan antara kelompok yang diajar menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan strategi *fun learning*, dan kelompok yang diajarkan menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan teknik konvensional.

2. $H_0 = \mu_1 = \mu_2$

$H_a = \mu_1 > \mu_2$

H_0 = Pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan strategi *fun learning* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis ekspositoris menggunakan teknik konvensional.

H_a = Pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan strategi *fun learning* lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis narasi ekspositoris menggunakan teknik konvensional.

BAB IV

HASIL PENELITIAN

A. Hasil Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk mendeskripsikan perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris antara siswa yang diajar menggunakan strategi *fun learning* dan yang diajar tanpa strategi *fun learning*. Selain itu, penelitian ini juga bertujuan untuk mendeskripsikan keefektifan strategi *fun learning* terhadap keterampilan menulis narasi ekspositoris siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean.

Data dalam penelitian ini meliputi data skor tes awal dan data skor tes akhir menulis narasi. Data skor tes awal diperoleh dari skor hasil *pre-test* keterampilan menulis narasi. Hasil penelitian pada kelompok eksperimen dan kelompok kontrol disajikan sebagai berikut.

1. Deskripsi Data Penelitian

a. Deskripsi Data Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol

Kelompok kontrol merupakan kelas yang diajar tanpa strategi *fun learning*. Sebelum kelompok kontrol diberi perlakuan, terlebih dahulu dilakukan *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris yaitu berupa tes menulis narasi. *Pre-test* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Senin, tanggal 7 November 2011 jam pelajaran ke-7 dan ke-8. Subjek pada *pre-test* kelompok kontrol sebanyak 36 siswa.

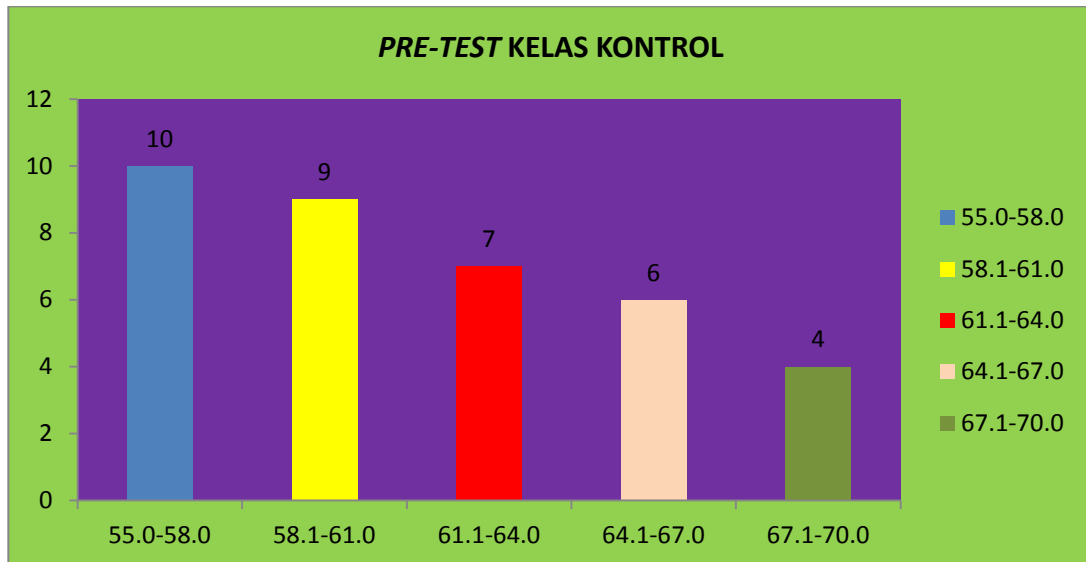
Dari hasil tes menulis narasi awal, skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 70 dan skor terendah sebesar 55.

Dengan komputer program SPSS 17.0, diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang diraih siswa kelompok kontrol pada saat *pre-test* sebesar 61,83; mode sebesar 61; skor tengah (median) sebesar 61,00 dan simpang bakunya sebesar 4,164. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 6 halaman 128. Distribusi frekuensi skor *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 9 berikut.

Tabel 9: Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Komulatif (%)
1	55,0-58,0	10	13,9	27,8	27,8
2	58,1-61,0	9	12,5	25,0	52,8
3	61,0-64,0	7	9,7	19,4	72,2
4	64,1-67,0	6	8,3	16,7	88,9
5	67,1-70,0	4	5,6	11,1	100,0
	Total	36	50,0	100,0	

Tabel 9 disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 4 : **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol**

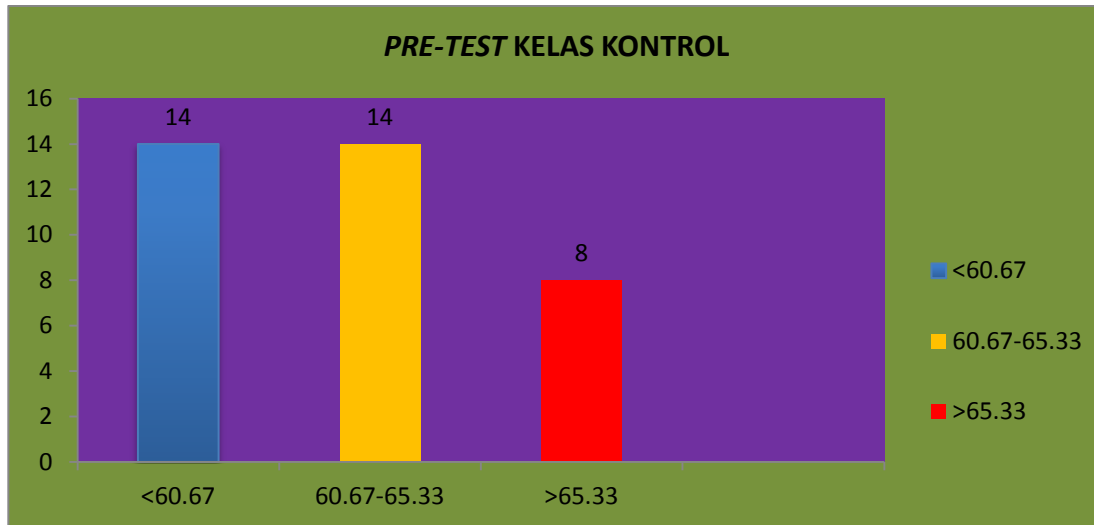
Dari Tabel 9 dan histogram pada Gambar 4, dapat diketahui siswa yang mendapat skor 55,0-58,0 ada 10 orang, skor 58,1-61,0 ada 9 orang, skor 61,1-64,0 ada 7 orang, skor 64,1-67,0 ada 6 orang, dan skor 67,1-70,0 ada 4 orang. Frekuensi terbanyak terdapat pada interval 55,0-58,0 yaitu sebanyak 10 orang.

Dari data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol dalam Tabel 10 dan Gambar 5 histogram sebagai berikut.

Tabel 10 : **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Komulatif (%)
1	Rendah	<60.67	14	14	39%	39%
2	Sedang	60,67-65,33	14	28	39%	78%
3	Tinggi	>65,33	8	36	22%	100%
	Total		36		100	

Tabel 10 dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 5: **Histogram Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol**

Dari Tabel 10 dan histogram pada Gambar 5 kategori kecenderungan perolehan skor *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol di atas, dapat diketahui terdapat 14 siswa yang skornya masuk dalam kategori sedang, dan 8 siswa masuk dalam kategori tinggi.

b. Deskripsi Data Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen

Kelompok eksperimen merupakan kelas yang diajar menggunakan strategi *fun learning*. Sebelum kelompok eksperimen diberi perlakuan terlebih dahulu dilakukan *pre-test* yaitu berupa tes menulis narasi ekspositoris. *Pre-test* pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Sabtu, tanggal 5 November 2011 jam pelajaran ke-3 dan ke-4. Subjek pada *pre-test* keterampilan menulis narasi

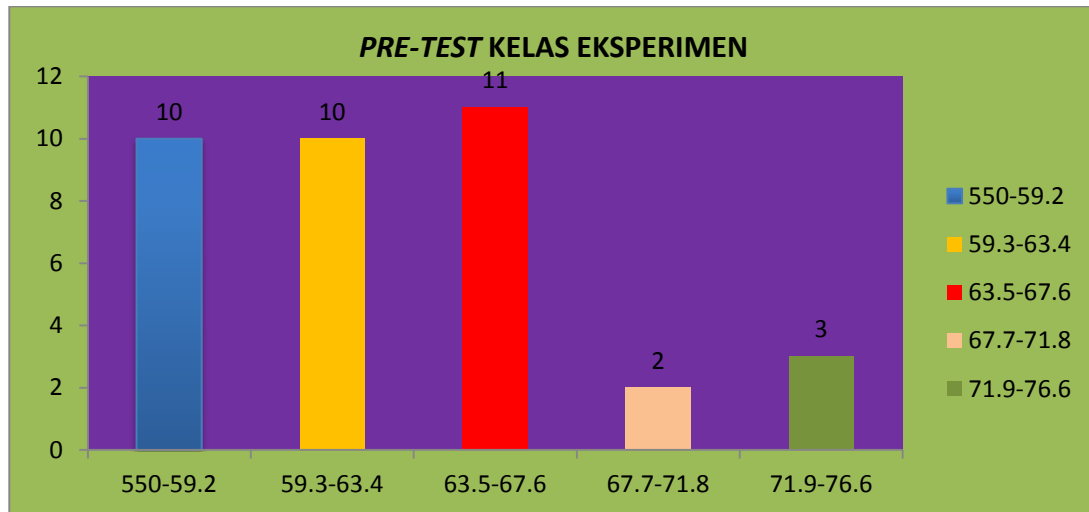
ekspositoris kelompok eksperimen sebanyak 36 siswa. Dari hasil tes menulis narasi ekspositoris awal, skor tertinggi dicapai siswa adalah 76 dan skor terendah sebesar 55.

Dengan komputer program SPSS 17.0, diketahui bahwa rata-rata (mean) yang diraih siswa kelompok eksperimen pada saat *pre-test* sebesar 62,78; mode 58, skor tengah (median) sebesar 62,00 dan simpangan bakunya sebesar 5,200. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 6 halaman 127. Distribusi frekuensi skor *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok eksperimen dapat dilihat pada Tabel 11 berikut.

Tabel 11 : Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Komulatif (%)
1	55,0-59,2	10	13,9	10	27,8
2	59,3-63,4	10	13,9	20	55,6
3	63,5-67,6	11	15,3	31	86,1
4	67,7-71,8	2	2,8	33	91,7
5	71,9-76,6	3	4,2	36	100,0
	Total				

Dalam Tabel 11 dapat disajikan dalam bentuk histogram sebagai berikut.



Gambar 6 : **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen**

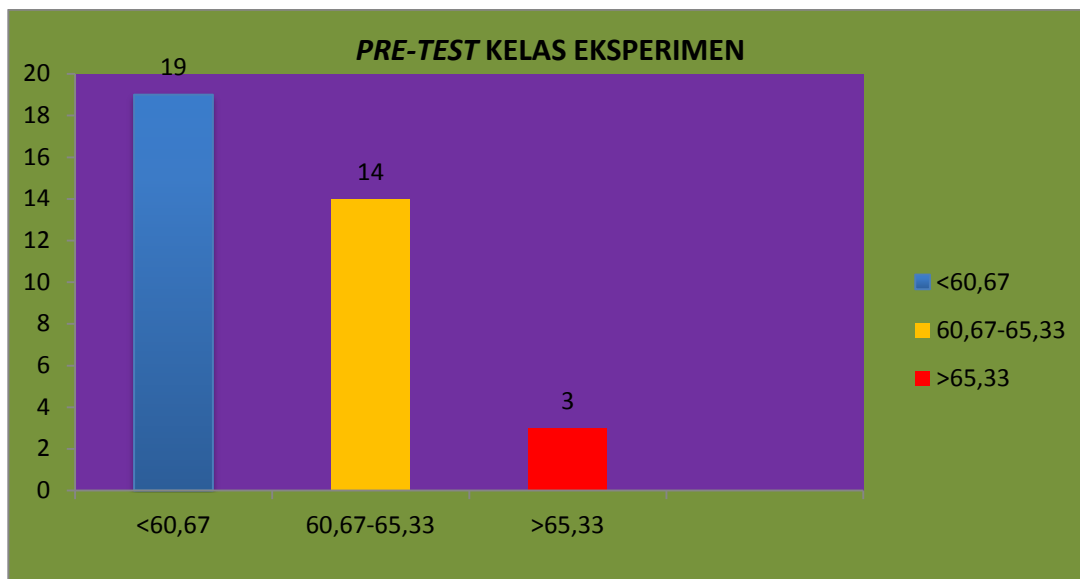
Dari Tabel 11 dan histogram pada Gambar 6, dapat diketahui siswa yang mendapat skor 55,0-59,2 ada 10 orang, skor 59,3-63,4 ada 10 orang, skor 63,5-67,6 ada 11 orang, skor 67,7-71,8 ada 2 orang, dan skor 71,9-76,6 ada 3 orang. Frekuensi terbanyak terdapat pada interval 63,5-67,6 yaitu sebanyak 11 orang.

Dari data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan skor *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok eksperimen dalam Tabel 12 dan Gambar 7 histogram berikut.

Tabel 12 : **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen**

No	Kategori	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Kumulatif	Frekuensi Kumulatif (%)
1	Rendah	<60,67	19	19	53%	53%
2	Sedang	60,67-65,33	14	33	39%	92%
3	Tinggi	>65,33	3	36	8%	100%
	Total		36		100%	

Tabel 12 dapat disajikan dalam bentuk histogram pada Gambar 7



Gambar 7 : **Histogram Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen**

Dari Tabel 12 dan histogram pada Gambar 7 kecenderungan perolehan skor *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok eksperimen di atas, dapat diketahui terdapat 19 siswa yang skornya masuk dalam kategori rendah, 14 siswa masuk dalam kategori sedang, dan 3 siswa masuk dalam kategori tinggi.

Data yang diperoleh dari *pre-test* kedua kelompok diolah dengan program SPSS 17.0. Hasil pengolahan data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 11 halaman 143. Rangkuman hasil pengolahan data *pre-test* kedua kelompok tersebut dapat dilihat pada Tabel 13 berikut.

Tabel 13 : Rangkuman Data Statistik Skor Pre-test Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

No	Kelompok	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	Mean	M _d	M _o	SD
1	Kontrol	36	70	55	61,83	61	61	4,164
2	Eksperimen	36	76	55	63,03	62	62	5,200

c. Deskripsi Data Skor Post-test Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol

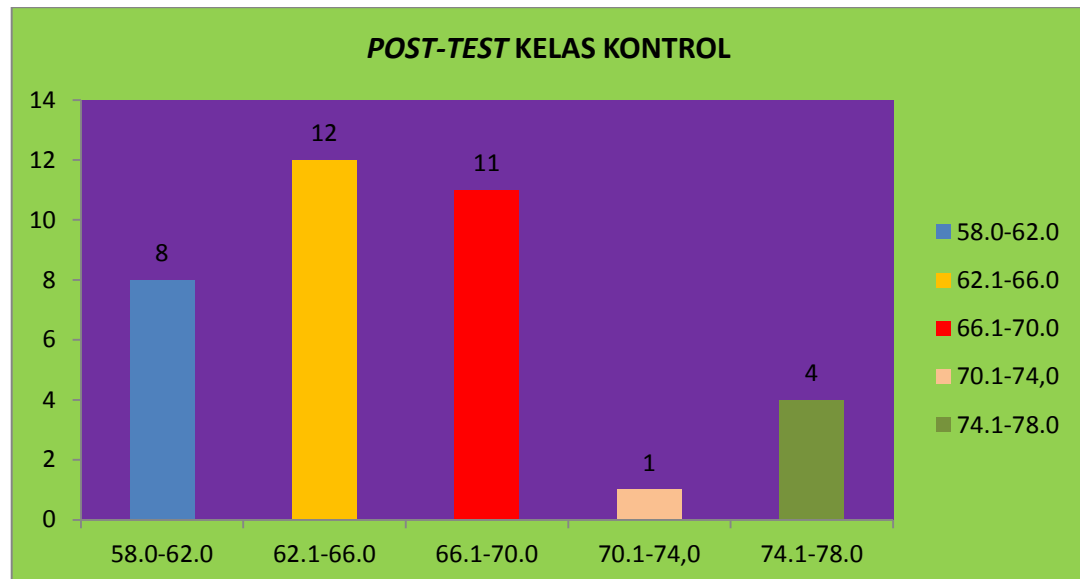
Pemberian *post-test* keterampilan menulis narasi kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan menulis narasi ekspositoris dengan pembelajaran menulis tanpa strategi *fun learning*. *Post-test* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Senin tanggal 2 Desember 2011 jam ke-4 dan ke-5. Subjek pada *post-test* kelompok kontrol sebanyak 36 siswa. Dari hasil tes menulis narasi ekspositoris akhir, skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 78 dan skor terendah sebesar 60.

Dengan komputer program SPSS 17.0, diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang diraih siswa kelompok kontrol pada saat *post-test* sebesar 66,81; mode 60 pangkat 2, skor tengah (median) sebesar 65,00 dan simpangan bakunya sebesar 6,269. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 6 halaman 128. Distribusi frekuensi skor *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol dapat dilihat pada Tabel 14 berikut.

Tabel 14 : **Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol**

No	Interval	Frekuensi	Frekuensi (%)	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Komulatif (%)
1	58,0-62,0	8	11,1	22,2	22,2
2	62,1-66,0	12	16,7	33,3	55,6
3	66,1-70,0	11	15,3	30,6	86,1
4	70,1-74,0	1	1,4	2,8	88,9
5	74,1-78,0	4	5,6	11,1	100,0
	Total	36	50,0	100,0	

Tabel 14 dapat disajikan dalam bentuk histogram pada Gambar 8



Gambar 8: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol**

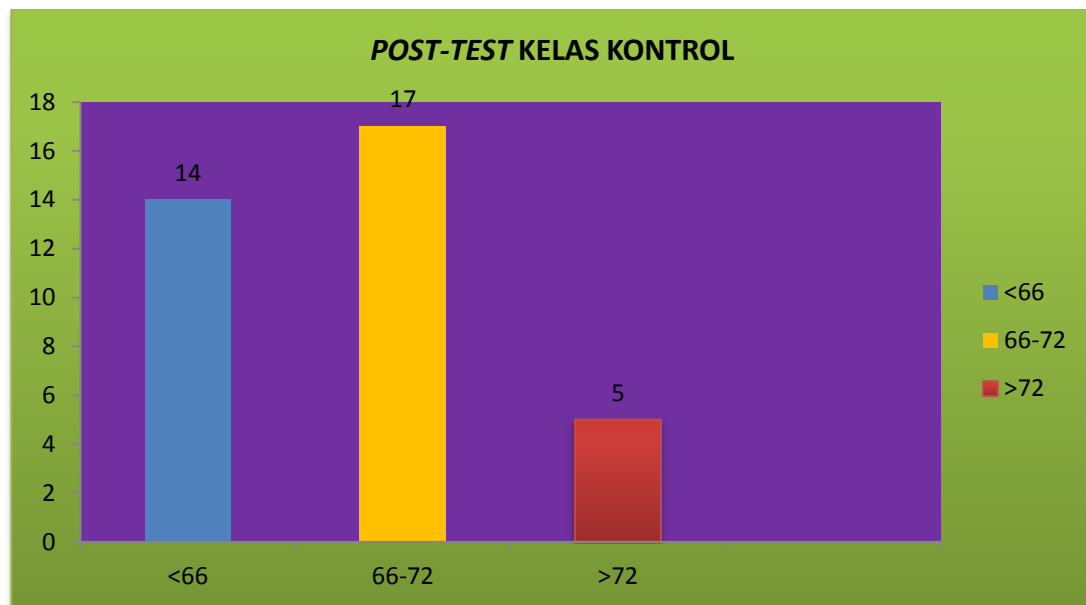
Dari tabel 14 dan histogram pada Gambar 8, dapat diketahui siswa yang mendapat skor 58,0-62,0 ada 8 orang, skor 62,1-66,0 ada 12 orang, skor 66,1-70,0 ada 11 orang, skor 70,1-74,0 ada 1 orang, skor 74,1-78,0 ada 4 orang. Frekuensi terbanyak terdapat pada interval 62,1-66,0 yaitu sebanyak 12 orang.

Dari data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol dalam Tabel 15 dan Gambar 9 berikut.

Tabel 15: Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol

NO	Kategori	Interval	Frekuensi	Frek (%)	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Komulatif (%)
1	Rendah	<66	14	14	39%	39%
2	Sedang	66-72	17	31	47%	86%
3	Tinggi	>72	5	36	14%	100%
	Total		36		100	

Tabel 15 dapat disajikan dalam bentuk tabel histogram pada Gambar 9



Gambar 9: Histogram Kecenderungan Perolehan Skor *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol

d. Deskripsi Data Skor *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen

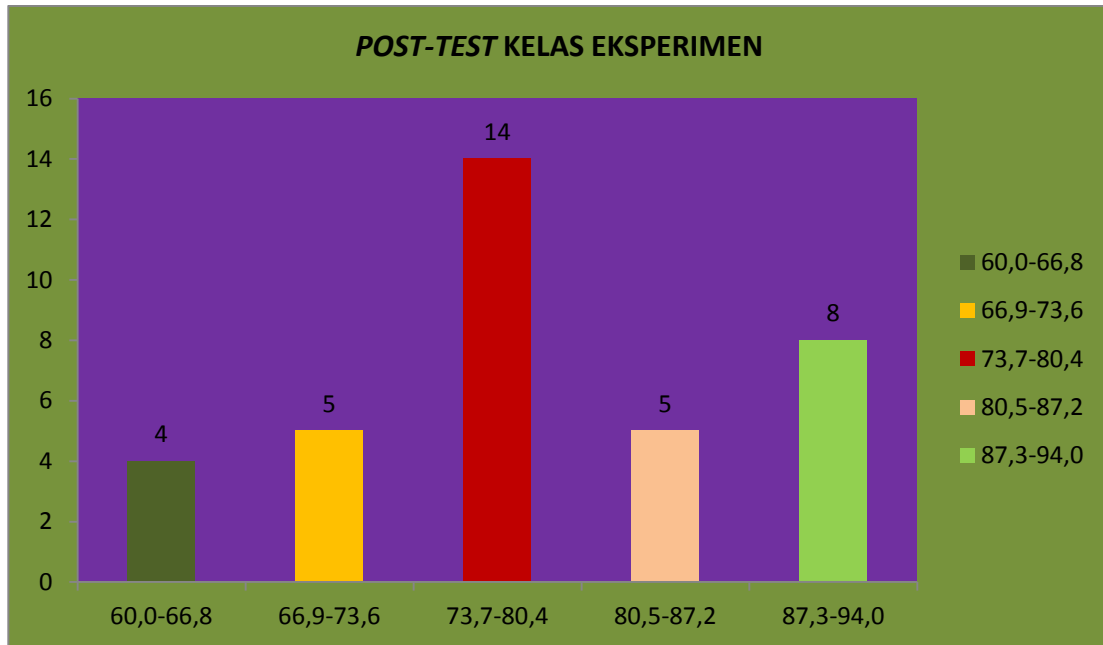
Pemberian *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan menulis narasi ekspositoris dengan pembelajaran menulis menggunakan strategi *fun learning*. *Post-test* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Senin tanggal 28 November 2011 jam ke-4 dan ke-5. Subjek pada *post-test* kelompok kontrol sebanyak 36 siswa. Dari hasil tes menulis narasi ekspositoris akhir, skor tertinggi yang dicapai siswa adalah 94 dan skor terendah sebesar 64.

Dengan komputer program SPSS 17.0, diketahui bahwa skor rata-rata (mean) yang diraih siswa kelompok kontrol pada saat *post-test* sebesar 79,72; mode 75, skor tengah (median) sebesar 79,00 dan simpangan bakunya sebesar 8,140. Hasil perhitungan selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 6 halaman 127. Distribusi frekuensi skor *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok eksperimen dapat dilihat pada Tabel 16 berikut.

Tabel 16: Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen

NO	Interval	Frekuensi	Frek (%)	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Komulatif (%)
1	60,0-66,8	4	5,6	11,1	11,1
2	66,9-73,6	5	6,9	13,9	25,0
3	73,7-80,4	14	19,4	38,9	63,9
4	80,5-87,2	5	6,9	13,9	77,8
5	87,3-94,0	8	11,1	22,2	100,0
	Total	36	50,0	100,0	

Tabel 16 dapat disajikan dalam bentuk histogram pada Gambar 10



Gambar 10: **Histogram Distribusi Frekuensi Skor *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen**

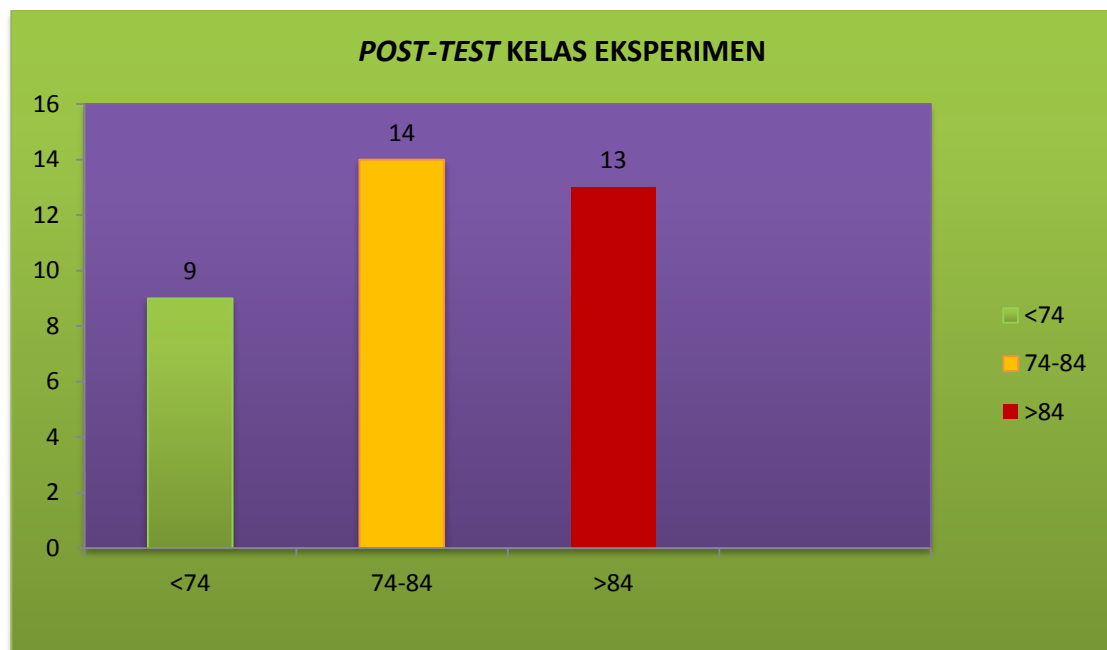
Dari Tabel 16 dan histogram pada Gambar10, dapat diketahui siswa yang mendapat skor 60,0-66,8 ada 4 orang, skor 66,9-73,6 ada 5 orang, skor 73,7-80,4 ada 14 orang, skor 80,5-87,2 ada 5 orang, skor 87,3-94,0 ada 8 orang. Frekuensi terbanyak terdapat pada interval 73,7-80,4 yaitu sebanyak 14 orang.

Dari data statistik yang dihasilkan, dapat disajikan kategori kecenderungan perolehan keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok eksperimen dalam tabel dan histogram berikut.

Tabel 17: **Kategori Kecenderungan Perolehan Skor *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen**

NO	Kategori	Interval	Frekuensi	Frek (%)	Frekuensi Komulatif	Frekuensi Komulatif (%)
1	Rendah	<74	9	9	26%	26%
2	Sedang	74-84	14	23	41%	67%
3	Tinggi	>84	13	36	33%	100%
	Total		36		100%	

Tabel 17 dapat disajikan dalam bentuk Histogram pada Gambar 11



Gambar 11: **Histogram Kecenderungan Perolehan Skor *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen**

Data yang diperoleh dari *post-test* kedua kelompok diolah dengan program SPSS 17.0. Hasil pengolahan data selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 11 halaman 143, sedangkan rangkuman hasil data *post-test* kedua kelompok tersebut dapat dilihat pada Tabel 18 berikut.

Tabel 18: Rangkuman Data Statistik Skor Post-test Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

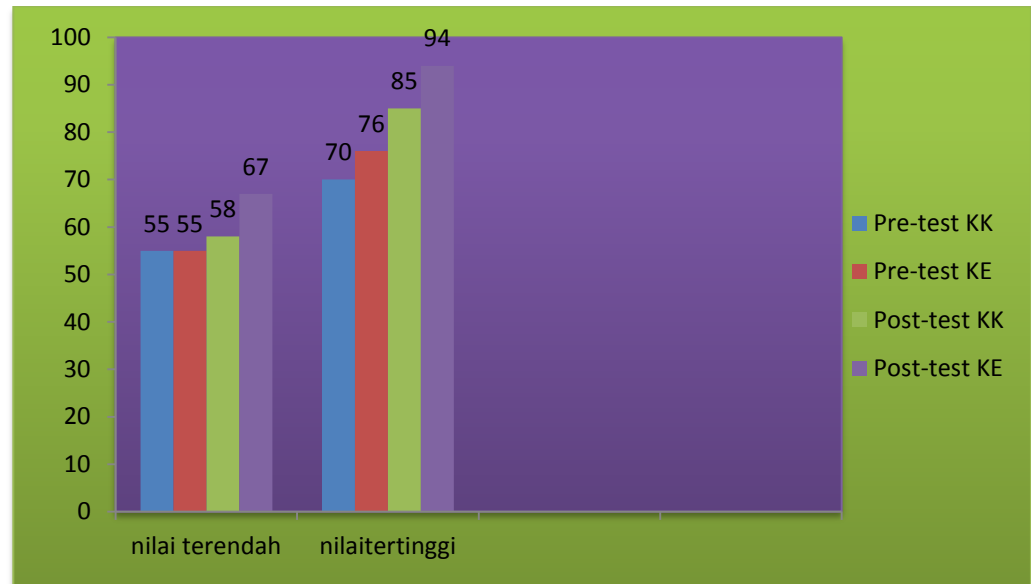
No	Kelompok	N	Skor Tertinggi	Skor Terendah	X	Md	Ma	SD
1	Kontrol	36	85	58	66,33	65	60	9,521
2	Eksperimen	36	94	67	78,61	79	75	5,121

Untuk mempermudah dalam membandingkan skor tertinggi, skor terendah, mean, median, mode, dan simpangan baku dari kelompok eksperimen dan kelompok kontrol, baik pada saat *pre-test* maupun *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris, semuanya disajikan dalam Tabel 19 sebagai berikut.

Tabel 19: Perbandingan Data Statistik Skor Pre-test dan Post-test Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	<i>Pre-test</i>		<i>Post-test</i>	
	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen	Kelompok Kontrol	Kelompok Eksperimen
N	36	36	36	36
Skor Terendah	55	55	58	67
Skor Tertinggi	70	76	85	94
Mean	61,83	62,78	66,81	78,61
Md	61	62	65	79
Mo	61	58 ^a	60 ^a	75
SD	4,164	6,269	5,200	8,140

Dari data tabel di atas dapat diketahui terjadi kenaikan skor rata-rata sebesar 4,97 pada kelompok kontrol. Pada kelompok eksperimen terjadi kenaikan skor rata-rata hitung sebesar 16,94. Selisih kenaikan skor rata-rata hitung antara kedua kelompok 11,97. Berikut akan disajikan dalam bentuk Histogram pada Gambar 12.



Gambar 12: **Histogram Perbandingan Skor *Pre-test* dan *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen**

2. Hasil Uji Persyaratan Analisis Data

Sebelum dilakukan analisis data, terlebih dahulu dilakukan uji persyaratan analisis data yang terdiri dari uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian. Hasil uji normalitas sebaran data dan uji homogenitas varian disajikan sebagai berikut.

a. Hasil Uji Normalitas Sebaran Data

Data pada uji normalitas sebaran ini diperoleh dari *pre-test* dan *post-test* keterampilan menulis narasi, baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol kelas VII SMP Negeri 3 Godean. Dengan bantuan SPSS 17.0 dihasilkan sig. (2-tailed) pada kolom *mogorov-smirnow* yang dapat menunjukkan sebaran data berdistribusi normal atau tidak normal berdistribusi normal apabila nilai sig (2-tailed) yang diperoleh dari hasil perhitungan, lebih besar dari tingkat alpha 5% sig (2-tailed) $> 0,050$.

1) Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol

Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol disajikan sebagai berikut.

Tabel 20: Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol

Data	Sig. (2-tailed)		
	<i>Kolmogorov – Smirnov^a</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kelompok Kontrol	0,200	0,245	Sig (2-tailed) >0,05= normal

Uji normalitas sebaran data *pre-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris pada kelompok kontrol yang dihitung berdasarkan rasio besarnya indeks *skewness* dan *kurtosis* memiliki indeks kesalahan baku sebesar 0,2302 ($P=0,5377$) dan -0,9251 ($P=0,2120$). Dengan cara penghitungan tersebut juga menghasilkan sebaran yang normal karena masih berada rentangan -2 sampai +2. Hasil penghitungan dengan SPSS 17.0 selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 7 halaman 135.

2) Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen

Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *pre-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

Tabel 21: **Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen**

Data	Sig. (2-tailed)		Keterangan
	<i>Kolmogorov – Smirnov^a</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>	
<i>Pre-test</i> Kelompok Eksperimen	0,200	0,051	Sig (2-tailed) >0,05= normal

Uji normalitas sebaran data *pre-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris pada kelompok kontrol yang dihitung berdasarkan rasio besarnya indeks *skewness* dan *kurtosis* memiliki indeks kesalahan baku sebesar 0,8327 ($P=0,0380$) dan 0,6325 ($P=0,3289$). Dengan cara penghitungan tersebut juga menghasilkan sebaran yang normal karena masih berada rentangan -2 sampai +2. Hasil penghitungan dengan SPSS 17.0 selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 7 halaman 135.

3) Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol

Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok kontrol disajikan sebagai berikut.

Tabel 22: **Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol**

Data	Sig. (2-tailed)		Keterangan
	<i>Kolmogorov – Smirnov^a</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>	
<i>Post-test</i> Kelompok Kontrol	0,126	0,065	Sig (2-tailed) >0,05= normal

Uji normalitas sebaran data *post-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris pada kelompok kontrol yang dihitung berdasarkan rasio besarnya indeks *skewness* dan *kurtosis* memiliki indeks kesalahan baku sebesar 1,3374 ($P=0,0023$) dan 1,8841 ($P=0,0525$). Dengan cara penghitungan tersebut juga menghasilkan sebaran yang normal karena masih berada dalam rentangan -2 sampai +2. Hasil penghitungan dengan SPSS 17.0 selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 7 halaman 136.

4) Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen

Rangkuman hasil uji normalitas sebaran data *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris kelompok eksperimen disajikan sebagai berikut.

Tabel 23: **Rangkuman Hasil Uji Normalitas Sebaran Data *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Eksperimen**

Data	Sig. (2-tailed)		
	<i>Kolmogorov – Smirnov^a</i>	<i>Shapiro-Wilk</i>	Keterangan
<i>Post-test</i> Kelompok Eksperimen	0,200	0,219	Sig (2-tailed) >0,05= normal

Uji normalitas sebaran data *post-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris pada kelompok eksperimen yang dihitung berdasarkan rasio besarnya indeks *skewness* dan *kurtosis* memiliki indeks kesalahan baku sebesar 0,2196 ($P=0,5564$) dan -0,9469 ($P=0,2052$). Dengan cara penghitungan tersebut juga menghasilkan sebaran yang normal karena masih berada dalam rentangan -2 sampai +2. Hasil

penghitungan dengan SPSS 17.0 selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 7 halaman 136.

Dari hasil perhitungan normalitas sebaran data *pre-test* dan *post-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris pada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen, dapat diketahui bahwa data-data yang dikumpulkan dari *pre-test* maupun *post-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Godean dalam penelitian ini mempunyai distribusi normal. Dengan hasil perhitungan yang menunjukkan kenormalan distribusi, data tersebut telah memenuhi syarat yang dianalisis.

b. Hasil Uji Homogenitas Varian

Setelah dilakukan uji normalitas sebaran data, selanjutnya dilakukan uji homogenitas varian. Dengan bantuan SPSS 17.0, dihasilkan skor yang menunjukkan varian yang homogen. Syarat agar varian dikatakan homogen apabila signifikansinya lebih besar dari 0,050.

1) Hasil Uji Homogenitas Varian Data *Pre-test* Kemampuan Menulis Narasi Ekspositoris

Rangkuman hasil penghitungan uji homogenitas varian data (*live statistic*) ditampilkan sebagai berikut.

Tabel 24: Rangkuman Hasil Penghitungan SPSS 17.0 Uji Homogenitas Varian Data *Pre-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris

Data	Livene Statistik	dn	Db	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Pre-test</i> Kemampuan Menulis Narasi Ekspositoris	0,997	1	70	0,424	Sig 0,280> 0,05= homogen

Dilihat dari hasil Tabel 24 rangkuman hasil penghitungan program SPSS 17.0 di atas, dapat diketahui bahwa data *pre-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen. Hasil penghitungan uji homogenitas varian data *pre-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 8 halaman 137-138.

2) Hasil Uji Homogenitas Varian Data *Post-test* Kemampuan Menulis Narasi Ekspositoris

Tabel 25: Rangkuman Hasil Penghitungan SPSS 17.0 Uji Homogenitas Varian Data *Post-test* Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris

Data	Livene Statistik	dn	Db	Sig. (2-tailed)	Keterangan
<i>Post-test</i> Kemampuan Menulis Narasi Ekspositoris	5,720	1	70	0,280	Sig 0,280> 0,05= homogen

Dilihat dari hasil tabel rangkuman hasil penghitungan program SPSS 17.0 di atas, dapat diketahui bahwa data *post-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris dalam penelitian ini mempunyai varian yang homogen. Hasil penghitungan uji homogenitas varian data *post-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 8 halaman 137-138.

Dari hasil penghitungan uji homogenitas varian *pre-test* dan *post-test* kemampuan menulis narasi ekspositoris dengan bantuan SPSS17.0 dalam penelitian ini menunjukkan bahwa kedua data tersebut mempunyai varian yang homogen. Berarti data tersebut telah memenuhi syarat untuk dianalisis.

3. Hasil Analisis Data

Analisis data ini bertujuan untuk menguji hipotesis penelitian yaitu untuk mengetahui perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris antara kelompok yang diajar menulis dengan menggunakan strategi *fun learning* dan kelompok yang diajar menulis dengan teknik konvensional. Selain itu, juga untuk mengetahui keefektifan penggunaan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris pada peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Godean. Analisis data tersebut dilakukan dengan bantuan program SPSS 17.0. Syarat data bersifat signifikan apabila nilai t lebih kecil dari taraf signifikansi 0,050. Berikut adalah analisis data menggunakan uji-t dan uji schefee.

a. Uji-t

Uji-t dalam penelitian ini digunakan untuk menguji perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *fun learning* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan strategi *fun learning*. Penghitungan uji-t ini dilakukan dengan bantuan SPSS 17.0. Syarat data bersifat

signifikan apabila t hitung lebih besar dari t tabel. Rangkuman hasil penghitungan uji-t sampel bebas disajikan sebagai berikut.

Tabel 26: Rangkuman Hasil Penghitungan SPSS 17.0 Uji-t Data *Post-test* Kemampuan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Data	t	df	Sig. (2-tailed)
<i>Post-test</i> Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen	-22,082	35	0,000

Penghitungan berdasarkan rumus statistik uji-t sampel bebas data *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan antara skor rata-rata hitung *post-test* kelompok kontrol dan kelompok eksperimen. Dengan demikian hipotesis yang menyatakan “terdapat perbedaan yang signifikan antara kemampuan menulis narasi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Godean yang diberi pembelajaran dengan strategi *fun learning* dan teknik konvensional “ diterima.

b. Uji Scheffe

Uji scheffee dalam penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keefektifan penggunaan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris pada kelompok eksperimen. Penghitungan uji scheffee dilakukan dengan bantuan SPSS 17.0. Syarat data dikatakan signifikan apabila skor F' hitung ($F'h$) lebih besar daripada skor F' tabel ($F't$). Hasil perhitungan uji scheffee selengkapnya dapat dilihat pada Lampiran 9 halaman 139-140. Rangkuman dari hasil scheffee tersebut adalah sebagai berikut.

Tabel 27: **Rangkuman Hasil Uji Scheffe**

Data	F' _h	F' _t	df	Sig	Keterangan
<i>Post-test</i>	25,681	1,184	70	0,280	F' _h > F' _t = sig

Dari tabel 27 di atas dapat diketahui bahwa skor F' hitung (F'_h) sebesar 25,681 dengan df 70 dan Sig sebesar 0,280. Skor tersebut dikonsultasikan dengan skor F' tabel, Skor F' tabel (F'_t) dengan df. Dengan demikian skor skor F' hitung lebih besar daripada skor tabel (F'_h. 25,681 > F'_t. 1,184). Dengan demikian hasil uji scheffe tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *fun learning* dan kelompok kontrol yang menggunakan teknik konvensional.

4. Pengujian Hipotesis

Setelah dilakukannya analisis data menggunakan uji-t dan uji scheffe, kemudian dilakukan pengujian hipotesis. Dengan melihat hasil dari uji-t dan uji scheffe tersebut maka dapat diketahui hasil pengujian hipotesis sebagai berikut.

- a. Ho = Tidak ada perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris antara kelompok yang diajar menulis dengan menggunakan strategi *fun learning* dan kelompok yang diajar menulis dengan menggunakan teknik konvensional ditolak.
Ha = Ada perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris antara kelompok yang diajar menulis dengan menggunakan strategi *fun learning* dan kelompok yang diajar menulis dengan menggunakan teknik konvensional diterima.

b. H_0 = Pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan strategi *fun learning* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan teknik konvensional ditolak.

H_a = Pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan strategi *fun learning* tidak lebih efektif dibandingkan dengan pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan teknik konvensional diterima.

B. Pembahasan Hasil Penelitian

Penelitian ini dilakukan di SMP Negeri 3 Godean. Populasi dalam penelitian ini adalah kelas VII, dengan jumlah siswa keseluruhan 216 anak. Besaran sampel dalam penelitian ini adalah 72 yang terbagi menjadi 36 sampel sebagai kelompok kontrol dan 36 sampel sebagai kelompok eksperimen. Tujuan dilakukan penelitian ini adalah untuk mendeskripsikan perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris antara kelompok yang diajar menulis narasi dengan strategi *fun learning* dan kelompok yang diajar menulis dengan teknik konvensional dan mendeskripsikan keefektifan strategi *fun learning* terhadap keterampilan menulis narasi ekspositoris siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean.

Variabel dalam penelitian ini ada dua, yaitu strategi *fun learning* sebagai variabel bebas dan keterampilan menulis narasi sebagai variabel terikat. Penggunaan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris hanya diberikan

pada kelompok eksperimen saja, yaitu kelas VII B. Pada kelompok kontrol, yaitu kelas VII A pembelajaran menulis menggunakan teknik konvensional.

1. Deskripsi Kondisi Awal Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris

Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Sebelum diadakan perlakuan (*treatment*) pada pembelajaran menulis narasi ekspositoris kelas VII SMP Negeri 3 Godean, Sleman dengan menggunakan strategi *fun learning*, terlebih dahulu dilakukan kegiatan *pre-test* pada kelas kontrol maupun kelas eksperimen. Kegiatan *pre-test* ini dimaksudkan untuk mengetahui kemampuan awal siswa dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris. Kegiatan *pre-test* pada kelompok eksperimen dilaksanakan pada hari Sabtu, 5 November 2011, sedangkan kegiatan *pre-test* pada kelompok kontrol dilaksanakan pada hari Senin, 7 November 2011. Kelas eksperimen dalam penelitian ini adalah kelas VII B yang melaksanakan *pre-test* pada jam pelajaran ke 3 dan 4. Kelas kontrol dalam penelitian ini adalah kelas VII A yang melaksanakan *pre-test* pada jam pelajaran ke 7 dan 8. Pelaksanaan kegiatan ini dilakukan setelah diadakan tes pada populasi di luar sampel yaitu kelas VII D pada hari Jumat, 4 November 2011. Pada kegiatan *pre-test* baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol diadakan dalam bentuk praktik menulis narasi ekspositoris. Praktik kegiatan menulis narasi ekspositoris pada kedua kelas tersebut dilakukan secara individu.

Setelah diadakan kegiatan *pre-test*, diperoleh hasil skor para siswa. Skor rerata pembelajaran menulis narasi ekspositoris pada siswa kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan tidak ada perbedaan selisih yang besar diantara keduanya. Setelah itu diadakan uji-t untuk membandingkan nilai *pre-test* kelas eksperimen dan nilai *pre-test* kelas kontrol dengan tujuan untuk mengetahui ada tidaknya perbedaan kemampuan awal menulis narasi ekspositoris siswa antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol. Pengolahan hasil skor siswa dengan uji-t menggunakan bantuan SPSS 17.0. Hasil uji-t untuk *pre-test* dapat dilihat pada Lampiran 8 halaman 137-138.

Berdasarkan hasil uji-t diperoleh hasil bahwa tidak ada perbedaan yang signifikan antara pembelajaran menulis narasi ekspositoris awal (*pre-test*) masing-masing siswa baik kelompok eksperimen maupun kelompok kontrol. Hal ini menunjukkan bahwa kemampuan awal menulis narasi ekspositoris kedua kelompok tersebut sama. Hal tersebut juga menandakan bahwa apabila dalam penelitian kedua kelompok mengalami kenaikan atau penurunan nilai, maka hal tersebut akibat dari adanya perlakuan yang diberikan baik kepada kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen.

2. Deskripsi Kondisi Akhir Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Kelompok Kontrol dan Kelompok Eksperimen

Untuk dapat melihat kondisi akhir dari keterampilan menulis narasi ekspositoris siswa, maka kedua kelompok terlebih dahulu diberi perlakuan. Jika pada kondisi akhir terdapat perbedaan, maka hal tersebut terjadi karena adanya perlakuan yang diberikan kepada kedua kelompok tersebut. Hal itu terjadi karena setelah diadakan *pre-test*, kedua kelompok tidak mengalami perbedaan yang signifikan, artinya kedua kelompok memiliki keterampilan awal menulis narasi yang sama.

Setelah diadakan *pre-test* dan perlakuan terhadap masing-masing kelompok penelitian, maka langkah berikutnya adalah diadakan *post-test*. *Post-test* ini bertujuan untuk melihat perbedaan kemampuan siswa dalam menulis narasi ekspositoris setelah diberi perlakuan dengan menggunakan strategi *fun learning* dan yang tidak diberi perlakuan dengan menggunakan strategi *fun learning*. Kegiatan *post-test* juga digunakan untuk membandingkan nilai yang dicapai siswa yaitu semakin meningkat atau menurun.

Hasil dari skor rata-rata siswa pada kedua kelompok penelitian mengalami kenaikan. Skor rata-rata hasil *post-test* tersebut kemudian dianalisis menggunakan uji-t. berdasarkan analisis dengan uji-t, diperoleh hasil bahwa hasil *post-test* baik kelompok kontrol maupun eksperimen menunjukkan adanya perbedaan yang signifikan. Hasil tersebut menunjukkan bahwa kelompok eksperimen yang mendapat perlakuan dengan strategi *fun learning* mengalami kenaikan atau peningkatan

nilainya secara signifikan. Sementara itu, kelompok kontrol yang tidak mendapat perlakuan dengan strategi *fun learning* tidak mengalami kenaikan yang signifikan.

Hasil yang diperoleh oleh kelompok eksperimen lebih baik daripada kelompok kontrol. Hal tersebut ditunjukkan dengan adanya peningkatan skor rata-rata kelompok eksperimen. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa siswa yang mendapat perlakuan dengan strategi *fun learning* keterampilan dalam menulis narasi ekspositorisnya mengalami peningkatan.

3. Perbedaan Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris antara Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean dengan Menggunakan Strategi *Fun Learning* dan dengan Menggunakan Teknik Konvensional

Hasil perhitungan uji-t skor *pre-test* pembelajaran menulis narasi ekspositoris kelompok eksperimen dan kelompok kontrol menunjukkan bahwa tidak ada perbedaan kemampuan menulis narasi ekspositoris pada pembelajaran menulis narasi ekspositoris antara siswa kelompok kontrol dan siswa kelompok eksperimen. Hal tersebut berarti kedua kelompok baik kelompok kontrol maupun kelompok eksperimen berangkat dari titik tolak yang sama. Setelah kedua kelompok tersebut dianggap sama, maka kedua kelompok tersebut diberi perlakuan.

Pada kelompok eksperimen, siswa mendapat perlakuan berupa pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan strategi *fun learning* sebagai strategi pembelajarannya. Dengan bantuan strategi tersebut, siswa diajak untuk

mengembangkan kemampuan diri dalam menulis yang diawali dengan melakukan pendekatan siswa dengan berbincang-bincang santai sebelum kegiatan inti dimulai.

Sementara itu, pada kelompok kontrol siswa mendapat pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan teknik konvensional. Perlakuan secara konvensional yaitu dengan cara mengajar dengan ceramah, kemudian memberikan siswa tugas menulis dan kadang pula mengajak siswa untuk mengunjungi perpustakaan. Di dalam kelompok kontrol ini guru juga memberikan kesempatan yang seluas-luasnya kepada siswa untuk bertanya jawab. Perbedaan antara kelompok kontrol yang diajar secara konvensional dan kelompok eksperimen yang diajar menggunakan strategi *fun learning* adalah di dalam kelompok kontrol gurulah yang lebih berperan secara aktif, sedangkan di dalam kelompok eksperimen sebaliknya siswalah yang lebih aktif dan guru hanya berperan untuk memberikan arahan kepada siswa.

Sebagai langkah terakhir setelah mendapat perlakuan kedua kelompok diberikan *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris dengan materi yang serupa yaitu materi pada waktu *pre-test* dan perlakuan. Pemberian *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris dimaksudkan untuk melihat pencapaian peningkatan keterampilan menulis narasi ekspositoris setelah diberikan perlakuan. Selain itu, *post-test* keterampilan menulis narasi ekspositoris digunakan untuk membandingkan skor yang dicapai siswa saat *pre-test* dan *post-test*, apakah hasil menulis siswa sama, semakin meningkat atau menurun. Perbedaan keterampilan

menulis narasi ekspositoris antara kelompok eksperimen dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan strategi *fun learning* diketahui mengalami peningkatan yang sangat tinggi.

Perbedaan pembelajaran menulis narasi ekspositoris antara kelompok eksperimen dengan menggunakan strategi *fun learning* dan kelompok kontrol dengan menggunakan teknik konvensional diketahui dengan rumus uji-t. Analisis uji-t untuk mengetahui perbedaan kemampuan menulis narasi ekspositoris antara kelompok eksperimen dengan menggunakan strategi *fun learning* dan kelompok kontrol dengan teknik konvensional yang dilakukan 4 kali. Setelah siswa kelompok eksperimen mendapat pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan strategi *fun learning*, skor tes akhir siswa pada pembelajaran menulis narasi ekspositoris mengalami peningkatan, sedangkan kelompok kontrol yang hanya menggunakan teknik konvensional mengalami peningkatan yang kecil. Dari hasil tersebut, dapat diketahui bahwa pada kelompok kontrol terjadi peningkatan skor baik skor terendah dan tertinggi pada saat *pre-test* maupun pada saat *post-test*. Selain itu, dari hasil tersebut juga dapat diketahui bahwa hasil tes yang mengalami peningkatan yaitu kelompok eksperimen yaitu kelas yang diajar dengan menggunakan strategi *fun learning*.

Setelah diberi perlakuan dengan strategi *fun learning*, siswa kelompok eksperimen lebih mudah dalam menulis narasi ekspositoris. Mereka tidak lagi kebingungan dalam mencari ide untuk dituangkan dalam kata-kata. Penyajian *fun*

learning disesuaikan dengan kemampuan daya nalar anak. *Fun learning* memiliki dua macam kegiatan, yaitu (1) permainan ketangkasan fisik dan mental; (2) permainan kecerdasan dan pengetahuan.

Penggunaan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris adalah bagaimana siswa membuat narasi ekspositoris berdasarkan pengalaman yang disertai dengan pembelajaran yang dilakukan diluar kelas diiringi dengan permainan dan bernyanyi terlebih dahulu. Kegiatan bermain dan bernyanyi tersebut juga bisa dilakukan ketika siswa sudah mulai jenuh dalam menulis. Penulisan narasi pun juga dilakukan dengan menggunakan berbagai kertas warna dan siswa juga diberi kebebasan untuk menghiasi karangan narasinya dengan gambar-gambar.

Selain itu, siswa juga lebih mudah dalam menentukan tema dan menuangkan gagasannya ke dalam bentuk narasi ekspositoris sehingga narasi ekspositoris yang dihasilkan berisi informasi yang jelas, runtut, dan mampu menambah pengetahuan pembaca. Hal ini sesuai tujuan menulis narasi ekspositoris yang dikemukakan oleh Soeparno (2002: 429) yaitu memberikan informasi atau wawasan dan memperluas pengetahuan pembaca. Hal itu dikarenakan siswa kelompok eksperimen sudah diberikan strategi *fun learning* lebih dahulu dalam pembelajaran sebelumnya. Hal ini berbeda dengan kelas kontrol yang tidak memperoleh pembelajaran menulis narasi ekspositoris menggunakan strategi *fun learning*. Pada kelompok kontrol siswa cenderung pasif dan kebingungan untuk mencari ide yang akan dituangkan dalam

narasi ekspositorisnya. Siswa hanya diam dan terlihat malas untuk memulai menulis narasi ekspositorisnya.

Hal ini membuktikan adanya perbedaan kemampuan menulis narasi ekspositoris pada siswa yang diajar dengan menggunakan strategi *fun learning* dengan siswa yang diajar menggunakan teknik konvensional. Dengan demikian, adanya perbedaan tersebut menunjukkan bahwa strategi *fun learning* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean, Sleman dibandingkan dengan teknik konvensional yang biasa dipakai oleh guru.

Menulis pada dasarnya adalah memindahkan hasil pemikiran ke dalam bentuk tertulis. Dengan demikian, menulis narasi adalah bagaimana menuliskan hasil pemikiran dari pengalaman ke dalam tulisan yang sifatnya mengisahkan peristiwa yang dialami. Hal ini sejalan dengan pendapat Keraf (2007: 138) yang menyatakan bahwa narasi tidak berceritera atau memberikan komentar mengenai sebuah cerita, tetapi ia justru mengisahkan suatu cerita atau kisah. Seluruh kejadian yang disajikan menyiapkan pembaca kepada suatu perasaan tertentu untuk menghadapi peristiwa yang berada di depan matanya.

Menulis narasi dapat dilakukan dengan berbagai macam strategi pembelajaran yang dikembangkan oleh guru. Salah satu strategi pembelajaran menulis ialah strategi *fun learning*. Menurut Istadi dalam Maulani (2008: 53) banyak

hal yang dapat menunjang strategi *fun learning* di sekolah di antaranya seperti di bawah ini.

1. Kelas, Saung, dan Kebun

Tidak ada teori yang menyebutkan bahwa ruang kelas adalah satu-satunya tempat berlangsungnya pembelajaran. Belajar di alam terbuka sambil menghirup udara segar, menatap rimbunnya pepohonan, mekarnya bunga aneka warna, mendengar gemericik suara air kolam, sungguh sebuah kesempatan suasana yang istimewa.

2. Sesekali Lesehan

Cara penataan kursi sebenarnya sangat variatif. Posisi meletakkan kursi akan membosankan jika tidak ada perubahan. Bahkan jika pembelajaran dilakukan tanpa kursi pun bisa. Karpet atau tikar dapat dipakai untuk menciptakan suasana belajar yang beda.

3. Dinding Cermin Intelektual

Dinding kelas, baiknya ditampilkan dengan penataan warna yang cerah, sehingga akan mencubit mata yang mengantuk. Warna memiliki peran psikologis yang mempengaruhi mental seseorang melalui mata yang memandangnya. Lebih bermanfaat lagi jika dinding kelas dijadikan cermin intelektual bagi siswa, yaitu berisi aneka materi pembelajaran yang sedang dipelajari, hasil karya siswa atau foto saat kesuksesan.

4. Mengakomodasi 3 Cara Belajar

Secara garis besar ada tiga jenis cara belajar anak, yaitu cara belajar pendengaran atau audio, penglihatan atau visual, serta gerakan atau kinestetik. Untuk menciptakan suasana belajar yang menyenangkan, kita dapat mengakomodir ketiga jenis belajar tersebut.

5. Guruku Idolaku

Peran guru di mata anak-anak sangat penting. Guru menjadi idola anak, panutan anak. Guru menjadi sumber motivasi tersendiri bagi anak.

Di dalam pelaksanaan strategi *fun learning*, sebelum menugaskan siswa membuat sebuah karangan narasi, guru akan berusaha menciptakan suasana yang nyaman. Guru juga akan merangsang siswa dengan merilekskan otak dan memberikan sugesti berupa motivasi untuk menulis. Membantu siswa untuk dapat mengemukakan ide-ide atau gagasannya ketika menulis melalui permainan. Guru mengkondisikan siswa untuk berpikir, tetapi melalui cara yang menarik, berdasarkan konsep yang ditawarkan strategi *fun learning* sehingga siswa tidak menyadari bahwa dirinya sedang digiring dan diberikan motivasi untuk dapat menuliskan gagasan-gagasan yang muncul dalam otak mereka.

Menurut Riyanto (2008) banyak cara yang bisa dilakukan untuk mempermudah proses menulis, di antaranya sebagai berikut.

1. Mulailah secepatnya

Ketika ide atau gagasan muncul dalam pikiran kita, segeralah menuangkannya dalam bentuk tertulis.

2. Memutar Musik

Belahan otak kiri bekerja berdasarkan logika dan otak kanan bekerja berdasarkan emosi. Dengan memutar musik, otak kanan akan ikut terstimulasi sehingga akan menghadirkan unsur emosi pada tulisan. Alhasil, tulisan akan lebih terlihat hidup.

3. Gunakan warna-warna

Permainan warna, baik itu pada media kertas maupun pulpen untuk menulis, akan mengaktifkan kerja otak kanan yang imajinatif sehingga kedua belah otak bisa bekerja secara kongruen.

4. Tingkat Keefektifan Penggunaan Strategi *Fun Learning* terhadap Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean

Guna membuktikan keefektifan penggunaan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris, maka dilakukan analisis menggunakan uji-t. Analisis uji-t tersebut dilakukan pada data skor *pre-test* dan *post-test* baik pada kelompok kontrol maupun pada kelompok eksperimen. Adapun perbandingan hasil analisis dengan menggunakan uji-t menunjukkan bahwa terdapat perbedaan perolehan skor pada kedua kelompok tersebut. Pada kelompok eksperimen, yaitu kelompok yang diberi pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan strategi berupa strategi *fun learning* memiliki peningkatan kemampuan menulis narasi ekspositoris dibandingkan pada kelompok kontrol, yaitu kelompok

yang diberi pembelajaran menulis narasi ekspositoris menggunakan teknik konvensional.

Dari hasil perhitungan skor *pre-test* dan *post-test* dengan menggunakan uji-t tersebut, diketahui bahwa skor kelompok eksperimen mengalami peningkatan. Selain dihitung dengan rumus uji-t, perbedaan peningkatan skor kelompok kontrol dan eksperimen juga dapat dilihat dari nilai rata-rata tiap kelompok. Dengan demikian, hal tersebut membuktikan bahwa strategi *fun learning* lebih efektif digunakan dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean, Sleman dibandingkan menggunakan teknik konvensional.

Adanya perbedaan yang signifikan antara kelompok eksperimen dan kontrol dan pembelajaran yang efektif dengan strategi *fun learning* dibandingkan dengan teknik konvensional menunjukkan bahwa proses pembelajaran akan membawa hasil yang lebih baik jika menggunakan teknik yang baru. Hal tersebut dapat mengurangi kejenuhan dan kebosanan siswa terhadap kegiatan menulis. Hasil dari penelitian yang relevan juga menunjukkan adanya gejala yang sama. Pembelajaran menulis narasi dengan teknik yang baru dapat meningkatkan keterampilan menulis narasi siswa.

Strategi *fun learning* ini juga pernah digunakan pada penelitian sebelumnya yaitu penelitian yang dilakukan oleh Fujia Nurfadillah Maulani, dalam skripsinya yang berjudul “Penerapan Strategi Belajar Ceria dalam Pembelajaran Menulis Puisi pada Siswa Kelas IV SD Laboratorium Bandung”. Penelitian ini sama-sama menggunakan strategi belajar yang menyenangkan, hanya saja perbedaannya ada

pada menulis puisi dan menulis narasi. Penelitian tersebut membuktikan bahwa dengan strategi pembelajaran yang dikemas secara menarik, cukup efektif untuk meningkatkan kemampuan siswa dalam menulis puisi. Penelitian tersebut menunjukkan bahwa strategi *fun learning* efektif diterapkan dalam pembelajaran menulis puisi di tingkat dasar. Penulis sebelumnya menyatakan bahwa strategi tersebut dapat diterapkan dalam berbagai pembelajaran yang relevan dengan langkah-langkah yang lebih terstruktur dan teliti. Hal inilah yang melatarbelakangi untuk lebih lanjut mengkaji keefektifan strategi *fun learning* dalam pembelajaran lain dan pada tingkatan yang lebih tinggi.

Penelitian yang relevan juga dilakukan oleh Yanik Wulandari yang penelitiannya berjudul “Keefektifan Teknik *Mind Mapping* dalam peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Siswa Kelas X SMA 2 Wonogiri”. Hasil penelitian dari Yanik Wulandari dikatakan relevan karena pada penelitian tersebut sama-sama membahas tentang tulisan yang mengarah pada jenis karangan naratif dengan desain penelitian eksperimen. Hasil penelitian Yanik Wulandari juga sama-sama menyimpulkan bahwa terdapat perbedaan yang signifikan antara rata-rata nilai kelas kontrol dan kelas eksperimen yang mendapatkan perlakuan. Perbedaannya adalah pada penelitian Yanik Wulandari menggunakan strategi *mind mapping* sedangkan pada penelitian ini menggunakan strategi *fun learning*.

Ketertarikan siswa terhadap strategi *fun learning* dapat dilihat dari beberapa hal, di antaranya (1) rasa keingintahuan yang tinggi terhadap strategi *fun learning*, (2)

banyak siswa yang bertanya mengenai strategi *fun learning*, (3) ketekunan dan antusias siswa menulis narasi dengan menggunakan strategi *fun learning* sesuai tema yang telah ditentukan.

Keefektifan strategi *fun learning* selain memudahkan siswa dalam meningkatkan keterampilan menulis, ternyata juga dapat memudahkan guru pada saat proses pembelajaran. Dengan adanya strategi *fun learning* ini, guru merasa lebih memiliki rasa percaya diri tinggi pada saat pembelajaran berlangsung. Strategi ini sesungguhnya dapat digunakan tidak hanya pada peningkatan keterampilan menulis narasi ekspositoris saja, melainkan pada materi pembelajaran menulis lainnya pun strategi ini dapat digunakan.

Melihat adanya kebermanfaatan dan keefektifan dari strategi *fun learning*, berarti telah membuktikan bahwa strategi *fun learning* dapat digunakan sebagai bagian dari salah satu inovasi pembelajaran guna meningkatkan mutu pendidikan dan kualitas guru maupun peserta didik.

C. Keterbatasan Penelitian

Penelitian ini dapat berjalan lancar, tetapi masih ada beberapa keterbatasan dalam penelitian ini. Penelitian ini memiliki keterbatasan sebagai berikut.

1. Perlakuan dalam penelitian dilaksanakan empat kali, padahal dalam proposal dirancang lima kali perlakuan. Hal ini dilakukan karena menyesuaikan jadwal SMP Negeri 3 Godean yang sudah memiliki program sendiri. Namun, dengan

empat kali perlakuan sudah dapat diketahui perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *fun learning* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan strategi *fun learning*. Selain itu, juga dapat diketahui keefektifan strategi *fun learning* terhadap keterampilan menulis narasi.

2. Satu kali jadwal perlakuan ditunda karena ada kegiatan di sekolah dan siswa dipulangkan. Dengan demikian, perlakuan tidak dapat berjalan dan ditunda pertemuan berikutnya. Hal ini berdampak pada lamanya waktu pengambilan data.
3. Pada kelompok kontrol, siswa tidak cepat untuk menyesuaikan diri karena ada beberapa anak yang kadang selalu ijin keluar masuk kelas, dan kadang pula ada yang tidak masuk kelas dikarenakan sakit. Hal itu yang membuat siswa menjadi lama dalam menulis.
4. Pada penelitian ini, keberhasilan penggunaan strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris terbatas pada populasi yang telah ditentukan, yaitu peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Godean. Dengan kata lain, penerapan strategi tersebut belum tentu efektif untuk populasi lain. Oleh karena itu, perlu adanya penelitian sejenis dengan populasi yang lebih luas dan dalam waktu yang lebih lama untuk mengetahui kontribusi positif dari strategi *fun learning* dalam pembelajaran menulis narasi ekspositoris bagi peserta didik kelas VII SMP Negeri 3 Godean.

BAB V

PENUTUP

A. Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah disampaikan pada Bab IV, maka dapat diambil simpulan sebagai berikut.

1. Terdapat perbedaan antara kemampuan menulis narasi ekspositoris pada siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean Sleman yang diajar dengan menggunakan strategi *fun learning* dengan siswa yang diberi pembelajaran tanpa menggunakan strategi *fun learning*. Hal tersebut dapat dibuktikan melalui analisis dengan menggunakan bantuan komputer program SPSS 17.0 yaitu uji-t. Dari hasil uji-t tersebut diperoleh perhitungan nilai t sebesar -22,082 dengan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,000. Dengan demikian, hasil uji-t tersebut menunjukkan terdapat perbedaan keterampilan menulis narasi ekspositoris yang signifikan antara kelompok eksperimen yang menggunakan strategi *fun learning* dan kelompok kontrol yang tidak menggunakan strategi *fun learning*.
2. Strategi *fun learning* efektif dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi ekspositoris siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean Sleman. Hal tersebut dibuktikan dengan hasil analisis uji scheffe, yaitu ($F'_{h} 25,681 > F'_{t} 1,184$) dengan db 70 dengan nilai *sig (2-tailed)* sebesar 0,280. Dengan demikian, dapat disimpulkan bahwa strategi *fun learning* efektif dalam meningkatkan

keterampilan menulis narasi ekspositoris siswa kelas VII SMP Negeri 3 Godean Sleman.

B. Implikasi

Temuan penelitian ini menunjukkan bahwa pembelajaran menulis narasi ekspositoris menggunakan strategi *fun learning* lebih efektif daripada pembelajaran menulis menggunakan teknik konvensional. Temuan penelitian tersebut berimplikasi baik secara teoritis maupun praktis.

1. Implikasi Teoritis

Secara teoritis, temuan penelitian ini memberikan bukti secara ilmiah tentang keefektifan strategi *fun learning* terhadap keterampilan menulis narasi ekspositoris. Temuan dalam penelitian ini juga membuktikan bahwa strategi *fun learning* dapat digunakan sebagai dasar untuk mengembangkan teks karena strategi *fun learning* menekankan pada pengembangan pengetahuan konseptual peserta didik tentang sebuah topik dan menunjukkan hubungan hierarkis konsep-konsep yang dihubungkan. Dengan strategi *fun learning* siswa dilatih untuk mengembangkan ide-ide menulis berdasarkan imajinasi siswa.

2. Implikasi Praktis

Secara praktis, temuan ini menunjukkan bahwa proses pembelajaran menulis narasi ekspositoris menggunakan strategi *fun learning* lebih efektif daripada pembelajaran menulis narasi ekspositoris dengan menggunakan teknik konvensional.

Oleh karena itu, dalam meningkatkan keterampilan menulis narasi ekspositoris perlu menggunakan strategi *fun learning*.

C. Saran

Berdasarkan temuan penelitian yang telah dilakukan, beberapa saran sebagai usaha untuk lebih meningkatkan keterampilan menulis siswa, khususnya menulis narasi ekspositoris adalah sebagai berikut.

1. Guru bidang studi Bahasa Indonesia SMP Negeri 3 Godean sebaiknya memanfaatkan strategi *fun learning* sebagai salah satu alternatif pembelajaran menulis narasi ekspositoris.
2. Strategi *fun learning* dapat dijadikan salah satu alternatif strategi bagi mata pelajaran lainnya untuk meningkatkan prestasi siswa.
3. Dilakukan penelitian lanjutan menggunakan strategi *fun learning* yang dapat meningkatkan kemampuan peserta didik dalam menulis narasi ekspositoris ketika melakukan penelitian sejenis, pembaca disarankan mempertimbangkan lokasi penelitian, kondisi lingkungan sekolah, waktu, dan jumlah populasi yang lebih luas untuk mendapatkan hasil yang lebih akurat.

DAFTAR PUSTAKA

Alwi, Hasan, dkk. 1998. *Tata Bahasa Baku Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

Akhadiah, Sabarti, dkk. 1998. *Pembinaan Kemampuan Menulis Bahasa Indonesia*. Jakarta: Erlangga.

Arikunto, Suharsimi. 2002. *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktik*. Jakarta: Rineka Cipta.

Bobbi De Porter dan Mark Reardon. 2000. *Membiasakan Belajar Nyaman dan Menyenangkan*. Bandung: Penerbit Kaifa.

Djuherli dan Suherli. 2002. *Panduan Membuat Karya Tulis*. Bandung : Yrama Widya.

Enre, Fachruddin Ambo. 1994. *Dasar-Dasar Keterampilan Menulis*. Jakarta: Depdikbud.

Hernowo. 2002. *Mengikat Makna*. Bandung: KAIFA.

Istadi, Irawati. 2003. *Aku Senang Belajar*. Jakarta: Pustaka Inti.

Junus, Andi Muhammad. 2002. *Keterampilan Menulis*. Makassar: Badan Penerbit UNM.

Keraf, Gorys. 2007. *Argumentasi dan Narasi*. Jakarta: Gramedia.

Kerlinger, Fred N. 1990. *Asas-asas Penelitian Behavioural*, Edisi terjemahan. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.

- Maulani, Nurfadillah Fujia. 2008. *Penerapan Belajar Ceria dalam Pembelajaran Menulis Puisi (Penelitian Eksperimen pada Siswa Kelas IV SD Laboratorium UPI Kampus Cibiru Bandung tahun Ajaran 2007/ 2008)*. Skripsi Sarjana Pendidikan pada FPBS UPI. Bandung: tidak diterbitkan.
- Nazir, Moh. 2005. *Metode Penelitian*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Nurgiyantoro, Burhan. 2004. *Penilaian dalam Pembelajaran Sastra*. Yogyakarta: UGM Press.
- Pedak. Mustamir dan Maslichan 2009. *Potensi Kekuatan Otak Kanan dan Kiri Anak*. Jogjakarta: Diva Press.
- Rifanto, Reza. 2010. *3 Menit Membuat Anak Keranjingan Belajar*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama.
- Rusyana, Yus. 1986. *Bahasa dan Sastra Indonesia dalam Gamitan Pendidikan*. Bandung: Diponegoro.
- Riyanto, Agus. 2008. *Tips Menulis Efektif*. [http: //pelitaku.sabda.org/Tips_dan_Trik](http://pelitaku.sabda.org/Tips_dan_Trik). Diakses pada tanggal 10 April 2012.
- Subana dan Moersetyo Rahadi Sudrajat. 2005. *Statistik Pendidikan*. Bandung: Pustaka Setia.
- Sugiyono. 2009. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suhendar. 1992. *Bahasa Indonesia: Pengajaran dan Ujian Keterampilan Menulis*. Bandung: Pionir Jaya.
- Sumanto. 1990. *Metodologi Penelitian Sosial dan Pendidikan*. Yogyakarta: Andi Offset.

- Suparno dan M. Yunus. 2003. *Keterampilan Dasar Menulis*. Jakarta: Pusat Penerbitan Universitas Terbuka.
- Surya, M., IGAK Wardani, Siti J., Etty K. 2007. *Kapita Selekta Kependidikan SD*. Jakarta: Universitas Terbuka.
- Sutari, Ice. 1997. *Dasar-dasar Kemampuan Menulis*. Bandung: FPBS IKIP.
- Syafi'I, I. 1999. *Pengajaran Membaca di Kelas-Kelas Awal Sekolah Dasar*. Pidato
- Tarigan, Henry Guntur. 1994. *Menulis Sebagai Suatu Keterampilan Berbahasa*. Bandung: Angkasa.
- Tim Penyusun Kamus. 2007. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.
- Wulandari, Yanik. 2010. *Keefektifan Teknik Mind Mapping dalam Peningkatan Keterampilan Menulis Narasi Ekspositoris Siswa Kelas X SMAN 2 Wonogiri*. Skripsi. Yogyakarta: PBSI, FBS, UNY.

Lampiran 1
Skor *Pretest* Keterampilan Menulis Narasi

No Urut	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	58	58
2	69	72
3	70	76
4	68	68
5	57	58
6	57	58
7	65	56
8	67	68
9	64	65
10	64	65
11	59	60
12	61	62
13	58	59
14	56	58
15	61	62
16	56	56
17	61	62
18	56	56
19	64	65
20	60	61
21	64	65
22	60	60
23	61	62
24	59	60
25	69	76
26	66	67
27	58	59
28	66	67
29	62	63
30	58	58
31	65	66
32	66	67
33	63	64
34	55	55
35	61	62
36	62	64

Lampiran 2
Skor *Posttest* Keterampilan Menulis Narasi

No Urut	Kelas Kontrol	Kelas Eksperimen
1	62	67
2	75	93
3	78	94
4	75	92
5	60	67
6	60	67
7	70	87
8	74	90
9	68	85
10	67	80
11	63	75
12	65	80
13	63	74
14	60	65
15	65	77
16	60	65
17	65	75
18	60	64
19	68	85
20	64	75
21	68	83
22	64	75
23	65	78
24	64	75
25	78	94
26	70	90
27	63	70
28	70	90
29	66	80
30	62	68
31	69	85
32	70	88
33	67	80
34	58	60
35	65	77
36	67	80

Lampiran 3
Data Skor di Luar Sampel

No Urut	Skor di Luar Sampel
1	55
2	69
3	70
4	69
5	55
6	55
7	67
8	69
9	66
10	65
11	60
12	63
13	60
14	55
15	62
16	55
17	62
18	55
19	66
20	62
21	66
22	62
23	63
24	62
25	70
26	69
27	59
28	69
29	64
30	56
31	67
32	69
33	65
34	55
35	63
36	65

Lampiran 4
Lembar Penilaian Menulis Narasi

Nama :			
No :			
Kelas :			
Aspek	Kriteria	Kategori	Skor
I S I	a. Kreativitas dalam pengembangan	Baik: cerita dikembangkan dengan kreatif tanpa harus keluar dari tema.	14-15
		Sedang: kreativitas ada, tetapi pengembangan dalam cerita kurang	12-13
		Kurang : pengembangan tidak ada dan kreativitas sangat kurang.	10-11
	b. Kepadatan informasi	Baik : informasi yang diberikan padat.	14-15
		Sedang: informasi yang diberikan cukup padat.	12-13
		Kurang : informasi yang diberikan sangat terbatas dan kurang.	10-11
O R G A N I S A S I	a. Penyajian urutan cerita	Baik : urutan cerita logis, runtut, komunikatif, lengkap, dan tidak terpotong-potong.	9-10
		Sedang: urutan cerita logis, terlihat ide utama, namun tidak lengkap dan terpotong-potong.	7-8
		Kurang : gagasan kacau, tidak logis, tidak runtut, dan terpotong-potong.	5-6
	b. Kejelasan pengungkap cerita	Baik : peristiwa jelas dan disertai contoh untuk memperkuat penjelasan.	9-10
		Sedang: peristiwa jelas, namun tidak disertai contoh sebagai penguat cerita.	7-8
		Kurang : peristiwa tidak jelas, tidak disertai contoh.	5-6
	c. Penyampaian pengetahuan informasi	Baik: pengetahuan informasi disampaikan	9-10

		dengan runtut dan dan jelas.	
		Sedang: pengetahuan informasi disampaikan kurang runtut tidak jelas	7-8
		Kurang: peristiwa tidak jelas dan tidak disertai contoh.	5-6
B A H A S A	a. Penggunaan kalimat secara tepat	Baik : penggunaan kalimat tepat dan efektif.	9-10
		Sedang: penggunaan kalimat kurang tepat dan kurang efektif.	7-8
		Kurang : penggunaan kalimat tidak tepat dan tidak efektif.	5-6
	b. Informatif	Baik : menggunakan bahasa denotatif.	9-10
		Sedang: penggunaan bahasa denotatif, tetapi masih ditemukan bahasa kiasan.	7-8
		Kurang : penggunaan bahasa konotatif yang lebih dominan daripada bahasa denotatif.	5-6
M E K A N I K	a. Penulisan ejaan pada kata	Baik : menguasai aturan penulisan kata sesuai dengan EYD.	9-10
		Sedang: kurang menguasai aturan penulisan kata sesuai dengan EYD.	7-8
		Kurang : tidak menguasai aturan penulisan kata sesuai dengan EYD.	5-6
	b. Penulisan ejaan pada tanda baca	Baik : menguasai aturan penulisan tanda baca sesuai dengan EYD.	9-10
		Sedang: kurang menguasai aturan penulisan tanda baca sesuai dengan EYD.	7-8
		Kurang : tidak menguasai aturan penulisan tanda baca sesuai dengan EYD.	5-6

Lampiran 5
Uji Reliabilitas Instrumen

Case Processing Summary

		N	%
Cases	Valid	36	100.0
	Excluded ^a	0	.0
	Total	36	100.0

a. Listwise deletion based on all variables in the procedure.

Reliability Statistics

Cronbach's Alpha	N of Items
.654	5

Item-Total Statistics

	Scale Mean if Item Deleted	Scale Variance if Item Deleted	Corrected Item-Total Correlation	Cronbach's Alpha if Item Deleted
q1	11.00	1.257	.444	.584
q2	10.94	1.368	.399	.608
q3	11.08	1.221	.389	.612
q4	10.94	1.368	.399	.608
q5	11.25	1.107	.431	.595

Tabulasi Jawaban

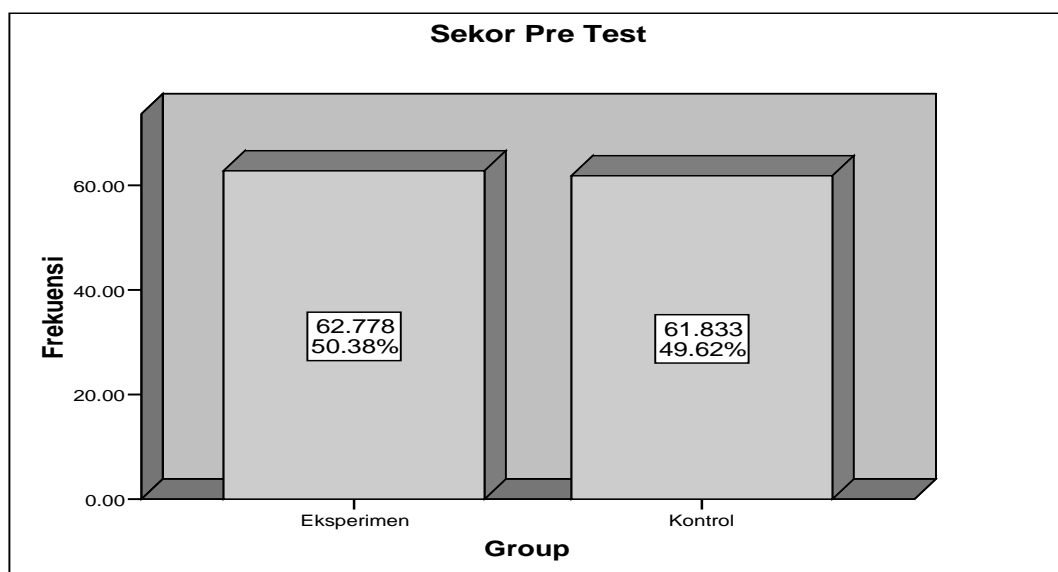
	q1	q2	q3	q4	q5
1	3	3	3	2	2
2	3	3	3	3	2
3	2	2	2	2	2
4	3	3	3	3	3
5	3	3	3	3	3
6	3	3	3	3	3
7	3	3	3	3	3
8	3	3	3	3	3
9	3	3	2	3	3
10	3	3	3	3	3
11	3	3	3	3	3
12	3	3	3	3	3
13	3	2	3	3	2
14	2	2	3	3	3
15	2	2	2	2	2
16	3	3	3	2	2
17	3	3	3	3	2
18	3	3	2	3	2
19	3	3	2	3	3
20	3	3	3	3	2
21	2	3	2	3	2
22	3	3	3	2	2
23	3	3	3	3	3
24	3	3	3	3	3
25	3	3	3	3	3
26	3	3	3	3	3
27	3	3	3	3	3
28	3	3	2	3	2
29	3	2	3	3	2
30	2	3	2	3	2
31	2	3	2	3	3
32	3	3	3	3	2
33	3	3	2	3	2
34	2	3	3	3	3
35	3	3	3	3	3
36	3	3	3	3	3

Lampiran 6
Distribusi Sebaran Data

Statistics - Eksperimen

		Pre	Post
N	Valid	36	36
	Missing	0	0
Mean		62.78	79.72
Median		62.00	79.00
Mode		58 ^a	75
Std. Deviation		5.200	8.140
Variance		27.035	66.263
Range		21	27
Minimum		55	67
Maximum		76	94
Sum		2260	2870

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown

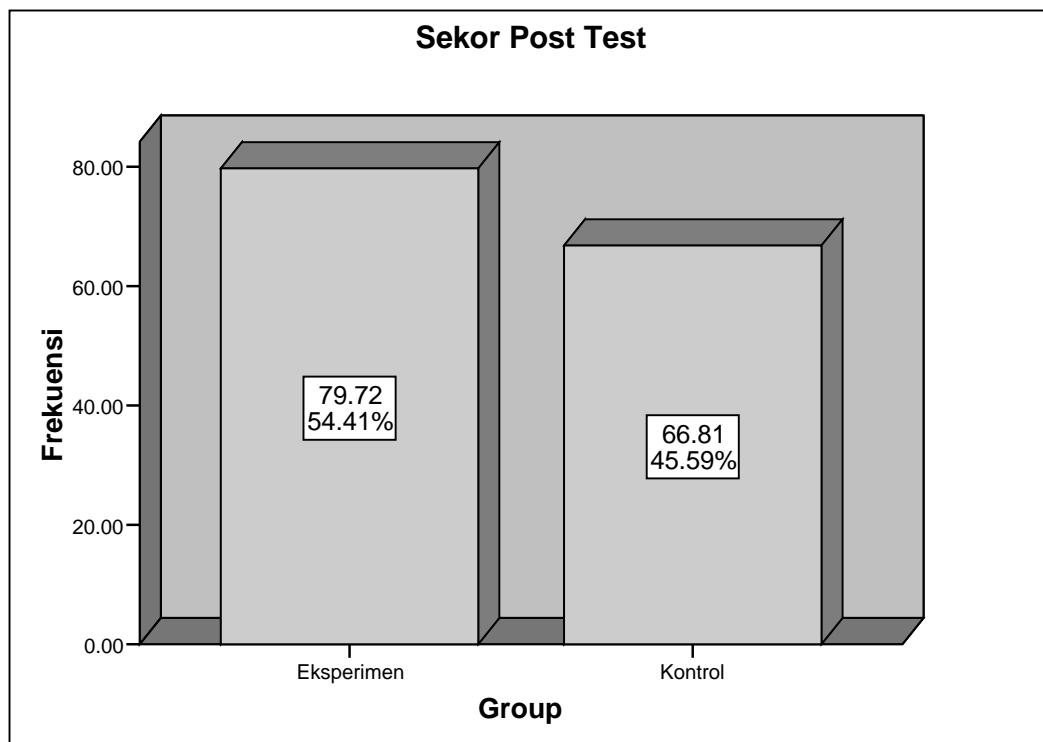


Sumber : Data Primer

Statistics - Kontrol

		Pre	Post
N	Valid	36	36
	Missing	0	0
Mean		61.83	66.81
Median		61.00	65.00
Mode		61	60 ^a
Std. Deviation		4.164	6.269
Variance		17.343	39.304
Range		15	27
Minimum		55	58
Maximum		70	85
Sum		2226	2405

a. Multiple modes exist. The smallest value is shown



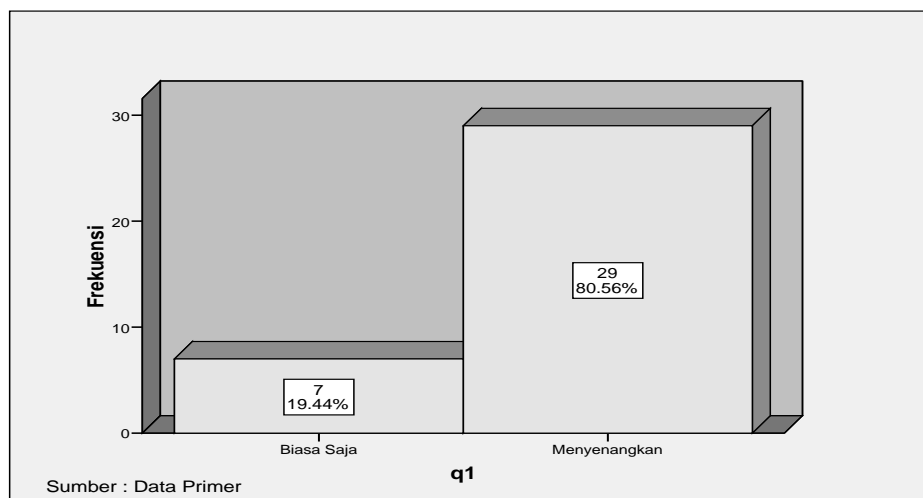
Sumber : Data Primer

Statistics

		q1	q2	q3	q4	q5
N	Valid	36	36	36	36	36
	Missing	0	0	0	0	0
Mean		2.81	2.86	2.72	2.86	2.56
Median		3.00	3.00	3.00	3.00	3.00
Mode		3	3	3	3	3
Std. Deviation		.401	.351	.454	.351	.504
Variance		.161	.123	.206	.123	.254
Range		1	1	1	1	1
Minimum		2	2	2	2	2
Maximum		3	3	3	3	3
Sum		101	103	98	103	92

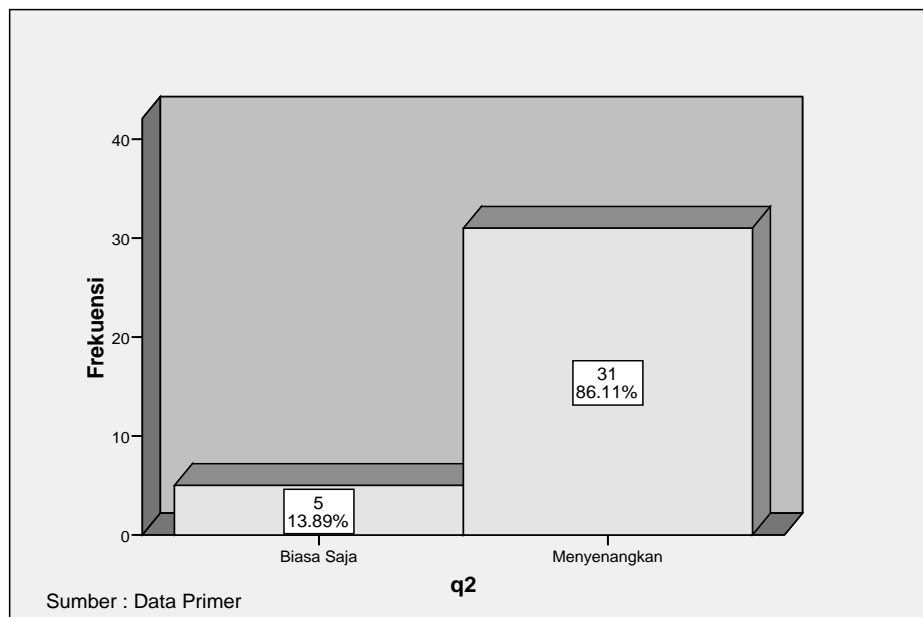
q1

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa Saja	7	19.4	19.4	19.4
	Menyenangkan	29	80.6	80.6	100.0
	Total	36	100.0	100.0	

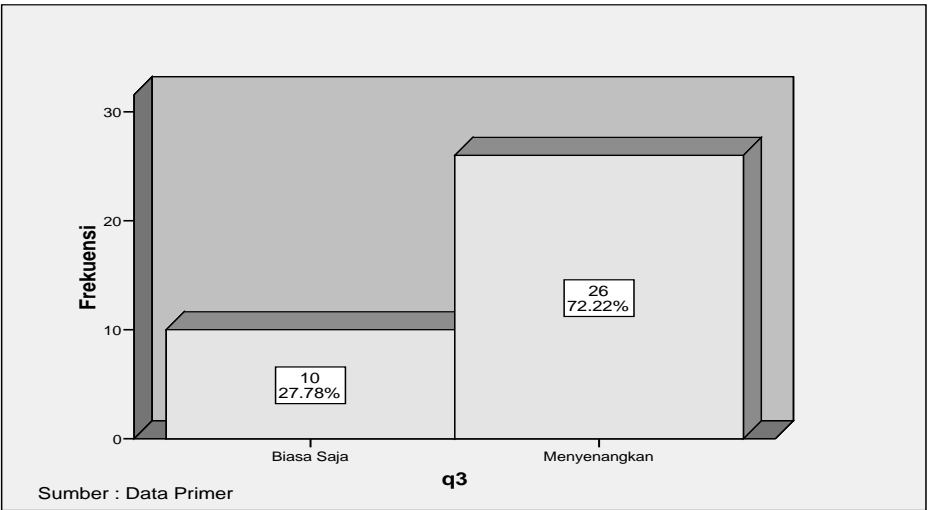


q2

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa Saja	5	13.9	13.9	13.9
	Menyenangkan	31	86.1	86.1	100.0
Total		36	100.0	100.0	

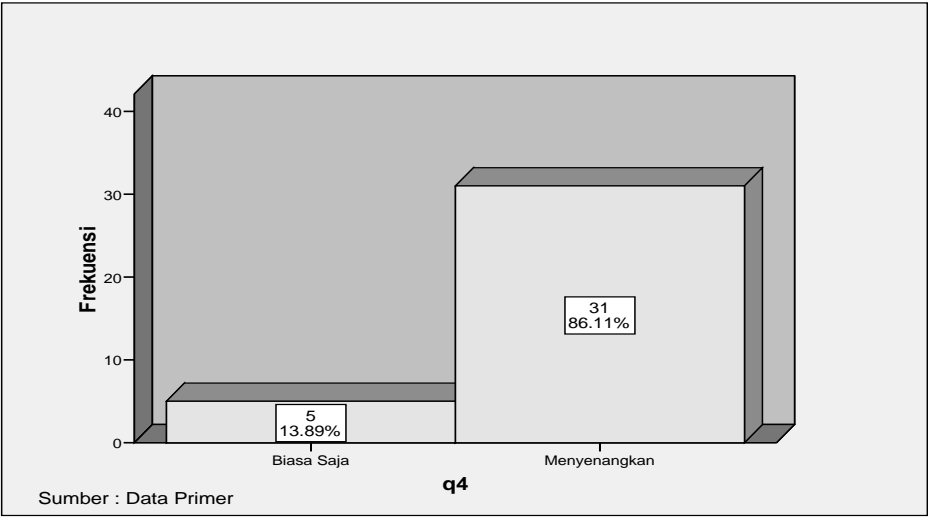
**q3**

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa Saja	10	27.8	27.8	27.8
	Menyenangkan	26	72.2	72.2	100.0
Total		36	100.0	100.0	



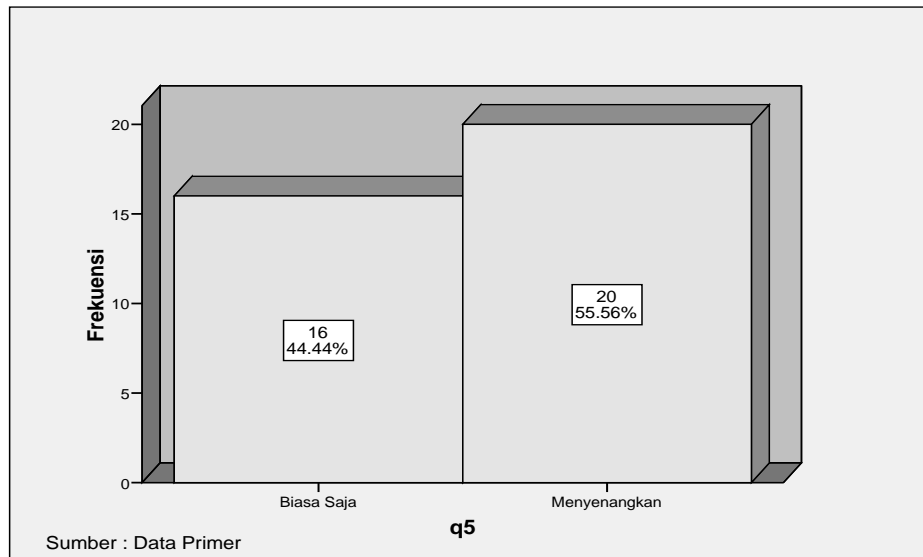
q4

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa Saja	5	13.9	13.9	13.9
	Menyenangkan	31	86.1	86.1	100.0
Total		36	100.0	100.0	

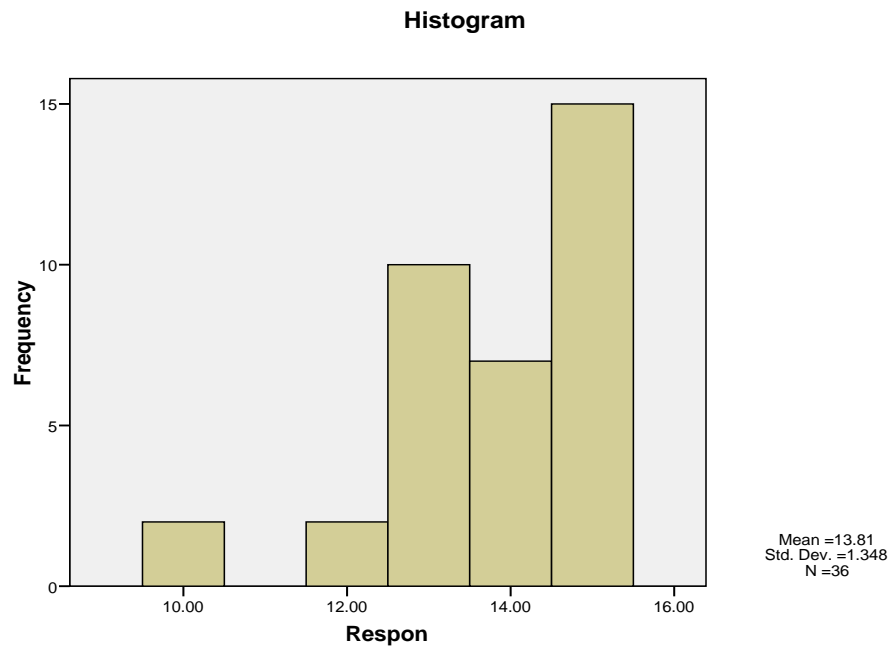


q5

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Biasa Saja	16	44.4	44.4	44.4
	Menyenangkan	20	55.6	55.6	100.0
Total		36	100.0	100.0	

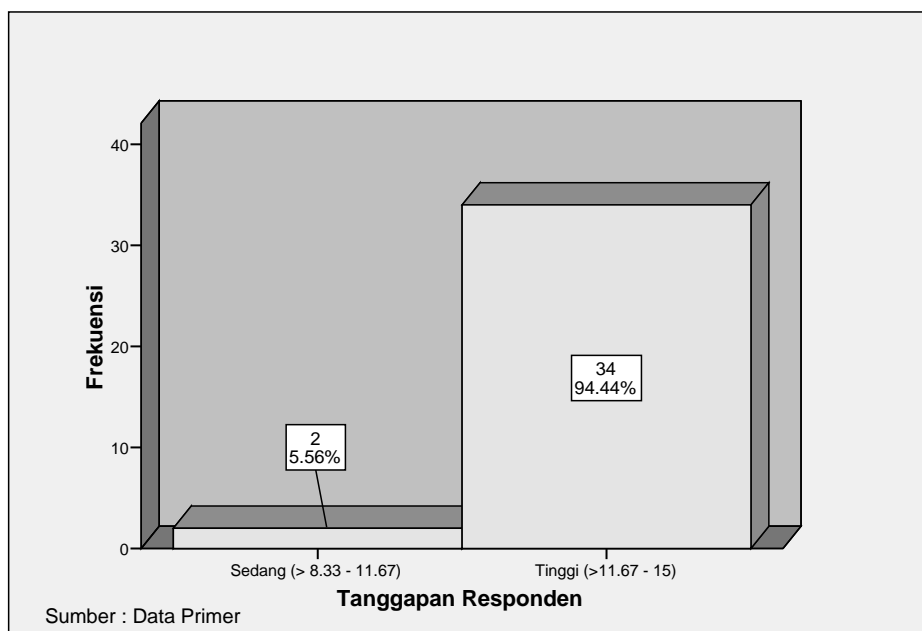
**Statistics**

Respon		
N	Valid	36
	Missing	0
Mean		13.8056
Median		14.0000
Mode		15.00
Std. Deviation		1.34843
Variance		1.818
Range		5.00
Minimum		10.00
Maximum		15.00
Sum		497.00



Tanggapan Responden

		Frequency	Percent	Valid Percent	Cumulative Percent
Valid	Sedang (> 8.33 - 11.67)	2	5.6	5.6	5.6
	Tinggi (>11.67 - 15)	34	94.4	94.4	100.0
	Total	36	100.0	100.0	



Lampiran 7
Uji Normalitas Sebaran Data

Variable	Pre
Select	Eskperimen
Sample size	36
Lowest value	55.0000
Highest value	76.0000
Arithmetic mean	62.7778
95% CI for the mean	61.0185 to 64.5370
Median	62.0000
95% CI for the median	59.8548 to 65.0000
Variance	27.0349
Standard deviation	5.1995
Relative standard deviation	0.08282 (8.28%)
Standard error of the mean	0.8666
Coefficient of Skewness	0.8327 (P=0.0380)
Coefficient of Kurtosis	0.6325 (P=0.3289)
Chi-square test for Normal distribution	accept Normality (P=0.2536) (Chi-square=6.583 DF=5)

Variable	Pre
Select	Kontrol
Sample size	36
Lowest value	55.0000
Highest value	70.0000
Arithmetic mean	61.8333
95% CI for the mean	60.4243 to 63.2424
Median	61.0000
95% CI for the median	59.0000 to 64.0000
Variance	17.3429
Standard deviation	4.1645
Relative standard deviation	0.06735 (6.74%)
Standard error of the mean	0.6941
Coefficient of Skewness	0.2302 (P=0.5377)
Coefficient of Kurtosis	-0.9251 (P=0.2120)
Chi-square test for Normal distribution	accept Normality (P=0.7709) (Chi-square=2.537 DF=5)

Variable	Post
Select	Eskperimen

Sample size	36
Lowest value	67.0000
Highest value	94.0000
Arithmetic mean	79.7222
95% CI for the mean	76.9680 to 82.4765
Median	79.0000
95% CI for the median	75.0000 to 85.0000
Variance	66.2635
Standard deviation	8.1402
Relative standard deviation	0.1021 (10.21%)
Standard error of the mean	1.3567
Coefficient of Skewness	0.2196 (P=0.5564)
Coefficient of Kurtosis	-0.9469 (P=0.2052)
Chi-square test for Normal distribution	accept Normality (P=0.3646) (Chi-square=5.440 DF=5)

Variable	Post
Select	Kontrol

Sample size	36
Lowest value	58.0000
Highest value	85.0000
Arithmetic mean	66.8056
95% CI for the mean	64.6843 to 68.9268
Median	65.0000
95% CI for the median	63.8548 to 68.0000
Variance	39.3040
Standard deviation	6.2693
Relative standard deviation	0.09384 (9.38%)
Standard error of the mean	1.0449
Coefficient of Skewness	1.3374 (P=0.0023)
Coefficient of Kurtosis	1.8841 (P=0.0525)
Chi-square test for Normal distribution	accept Normality (P=0.0850) (Chi-square=8.186 DF=4)

Lampiran 8
Uji Homogenitas Varian dan Uji-t

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	62.78	36	5.200	.867
	Post	79.72	36	8.140	1.357

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post	36	.852	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
				Std. Error Mean	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
		Mean	Std. Deviation		Lower	Upper			
Pair 1	Pre - Post	-16.944	4.604	.767	-18.502	-15.387	-22.082	35	.000

Paired Samples Statistics

		Mean	N	Std. Deviation	Std. Error Mean
Pair 1	Pre	62.78	36	5.200	.867
	Post	79.72	36	8.140	1.357

Paired Samples Correlations

		N	Correlation	Sig.
Pair 1	Pre & Post	36	.852	.000

Paired Samples Test

		Paired Differences							
		Mean	Std. Deviation	Std. Error	95% Confidence Interval of the Difference		t	df	Sig. (2-tailed)
					Lower	Upper			
Pair 1	Pre - Post	-16.944	4.604	.767	-18.502	-15.387	-22.082	35	.000

Group Statistics

					Std. Error
	Group	N	Mean	Std. Deviation	Mean
Pre	Eksperimen	36	62.78	5.200	.867
	Kontrol	36	61.83	4.164	.694
Post	Eksperimen	36	79.72	8.140	1.357
	Kontrol	36	66.81	6.269	1.045
Peningkatan	Eksperimen	36	16.94	4.604	.767
	Kontrol	36	4.97	2.813	.469

Independent Samples Test

		F Test for Equality of Variances		t-test for Equality of Means						
		F	Sig.	t	df	Sig. (2-tailed)	Mean Difference	Std. Error Difference	95% Confidence Interval of the Difference	
									Lower	Upper
Pre	Equal variances assumed	1.559	.133	.851	70	.398	.944	1.110	-1.270	3.159
	Equal variances not assumed			.851	66.813	.398	.944	1.110	-1.272	3.161
Post	Equal variances assumed	1.686	.133	7.543	70	.000	12.917	1.712	9.501	16.332
	Equal variances not assumed			7.543	65.714	.000	12.917	1.712	9.497	16.336
Peningkatan	Equal variances assumed	2.679	.028	13.314	70	.000	11.972	.899	10.179	13.766
	Equal variances not assumed			13.314	57.937	.000	11.972	.899	10.172	13.772

Lampiran 9 Uji Scheffe

Scheffe Pre vs Post Kontrol

Class Level Information		
Class	Levels	Values
PrePost	2	Post Pre
Number of Observations Read		72
Number of Observations Used		72

Scheffe's Test for Kontrol

Alpha	0.05
Error Degrees of Freedom	70
Error Mean Square	21.78571
Critical Value of F	3.97778
Minimum Significant Difference	2.1942

Comparisons significant at the 0.05 level are indicated by ***.

PrePost Comparison	Difference Between Means	Simultaneous 95% Confidence Limits		
Post - Pre	4.500	2.306	6.694	***
Pre - Post	-4.500	-6.694	-2.306	***

Means with the same letter are not significantly different.

Scheffe Grouping	Mean	N	Pre Post
A	66.333	36	Post
B	61.833	36	Pre

Scheffe Pre vs Post Eskperimen

Alpha	0.05
Error Degrees of Freedom	70
Error Mean Square	58.83968
Critical Value of F	3.97778
Minimum Significant Difference	3.6059

Comparisons significant at the 0.05 level are indicated by ***.

PrePost Comparison	Difference Between Means	Simultaneous 95% Confidence Limits		
Post - Pre	15.833	12.227	19.439	***
Pre - Post	-15.833	-19.439	-12.227	***

Means with the same letter are not significantly different.

Scheffe Grouping	Mean	N	Pre Post
A	78.611	36	Post
B	62.778	36	Pre

Scheffe Eksperimen vs Kontrol Pre Test

Class Level Information		
Class	Levels	Values
EksKon	2	Eks Kontrol
Number of Observations Read		
72		
Number of Observations Used		
72		

Scheffe Eksperimen vs Kontrol Pre Test

Alpha	0.05
Error Degrees of Freedom	70
Error Mean Square	22.18889
Critical Value of F	3.97778
Minimum Significant Difference	2.2144

Comparisons significant at the 0.05 level are indicated by ***.

		Difference			
EksKon		Between		Simultaneous 95%	
Comparison		Means		Confidence Limits	
Eks - Kontrol		0.9444		-1.2699	3.1588
Kontrol - Eks		-0.9444		-3.1588	1.2699

Means with the same letter are not significantly different.

Scheffe Grouping	Mean	N	EksKon
A	62.778	36	Eks
A	61.833	36	Kontrol

Scheffe Eksperimen vs Kontrol Post Test

Alpha	0.05
Error Degrees of Freedom	70
Error Mean Square	58.43651
Critical Value of F	3.97778
Minimum Significant Difference	3.5936

Comparisons significant at the 0.05 level are indicated by ***.

		Difference			
EksKon		Between		Simultaneous 95%	
Comparison		Means		Confidence Limits	
Eks - Kontrol		12.278		8.684	15.871 ***
Kontrol - Eks		-12.278		-15.871	-8.684 ***

Means with the same letter are not significantly different.

Scheffe Grouping	Mean	N	EksKon
A	78.611	36	Eks
B	66.333	36	Kontrol

**Lampiran 10 : Penghitungan Distribusi
Sebaran Data (Manual)**

1) Pretest Kelompok Kontrol

- $K = 1 + 3,3 \log n$
 $K = 1 + 3,3 \log 36$
 $= 1 + 3,3 \times 1,556302501$
 $= 6,136$
 Keterangan: K= jumlah kelas interval
 n= jumlah subjek
- Range= Skor max-Skor min
 $= 70-55$
 $= 15$
- Panjang Kelas Interval (i) = $\frac{R}{K} = \frac{15}{6,136} = 2,44$
- Dibulatkan menjadi = 2

2) Pretest Kelompok Eksperimen

- $K = 1 + 3,3 \log n$
 $K = 1 + 3,3 \log 36$
 $= 1 + 3,3 \times 1,556302501$
 $= 6,136$
 Keterangan: K= jumlah kelas interval
 n= jumlah subjek
- Range= Skor max-Skor min
 $= 76-55$
 $= 21$
- Panjang Kelas Interval (i) = $\frac{R}{K} = \frac{21}{6,136} = 3,42$
- Dibulatkan menjadi = 3

3) Pretest Kelompok Kontrol

- $K = 1 + 3,3 \log n$
 $K = 1 + 3,3 \log 36$
 $= 1 + 3,3 \times 1,556302501$
 $= 6,136$
 Keterangan: K= jumlah kelas interval
 n= jumlah subjek

- Range= Skor max-Skor min
 $= 78-60$
 $= 18$
- Panjang Kelas Interval (i) = $\frac{R}{K} = \frac{18}{6,136} = 2,9$
- Dibulatkan menjadi = 3

4) Pretest Kelompok Eksperimen

- $K = 1+3,3 \log n$
 $K = 1+3,3 \log 36$
 $= 1+3,3 \times 1,556302501$
 $= 6,136$
 Keterangan: K= jumlah kelas interval
 n= jumlah subjek
- Range= Skor max-Skor min
 $= 94-64$
 $= 30$
- Panjang Kelas Interval (i) = $\frac{R}{K} = \frac{30}{6,136} = 4,89$
- Dibulatkan menjadi = 5

Lampiran 11
Penghitungan Kategori Kecenderungan Data

1) Pretest Kelompok Kontrol

- $Mi = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal})$
 $= \frac{1}{2} (70+56)$
 $= \frac{1}{2} (126)$
 $= 63$
- $SDi = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor minimal})$
 $= \frac{1}{6} (70-56)$
 $= \frac{1}{6} (14)$
 $= 2,33$
- Kategori Rendah = $< Mi - ISDi$
 $= < 63 - 2,33$
 $= < 60,67$
- Kategori Sedang = $< (Mi - ISDi) \text{ s/d } (Mi+SDi)$
 $= < (63-2,33) \text{ s/d } (63+2,33)$
 $= < 60,67 \text{ s/d } 65,33$
- Kategori Tinggi = $> (Mi + SDi)$
 $= > (63+2,33)$
 $= > 65,33$

2) Pretest Kelompok Eksperimen

- $Mi = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal})$
 $= \frac{1}{2} (76+55)$
 $= \frac{1}{2} (131)$
 $= 65,5$
- $SDi = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor minimal})$
 $= \frac{1}{6} (76-55)$
 $= \frac{1}{6} (21)$
 $= 3,5$
- Kategori Rendah = $< Mi - ISDi$
 $= < 65,5 - 3,5$
 $= < 62$
- Kategori Sedang = $< (Mi - ISDi) \text{ s/d } (Mi+SDi)$
 $= < (65,5-3,5) \text{ s/d } (65,5+3,5)$
 $= < 62 \text{ s/d } 69$
- Kategori Tinggi = $> (Mi + SDi)$

$$=> (65,5+3,5)$$

$$=> 69$$

3) Posttest Kelompok Kontrol

$$\text{➤ } Mi = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (78+60)$$

$$= \frac{1}{2} (138)$$

$$= 69$$

$$\text{➤ } SDi = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (78-60)$$

$$= \frac{1}{6} (18)$$

$$= 3$$

$$\text{➤ } \text{Kategori Rendah} = < Mi - ISDi$$

$$= < 69 - 3$$

$$= < 66$$

$$\text{➤ } \text{Kategori Sedang} = < (Mi - ISDi) \text{ s/d } (Mi+SDi)$$

$$= < (69-3) \text{ s/d } (69+3)$$

$$= < 66 \text{ s/d } 72$$

$$\text{➤ } \text{Kategori Tinggi} = > (Mi + SDi)$$

$$= > (69+3)$$

$$= > 72$$

4) Posttest Kelompok Eksperimen

$$\text{➤ } Mi = \frac{1}{2} (\text{Skor maksimal} + \text{Skor minimal})$$

$$= \frac{1}{2} (94+64)$$

$$= \frac{1}{2} (158)$$

$$= 79$$

$$\text{➤ } SDi = \frac{1}{6} (\text{Skor Maksimal} - \text{Skor minimal})$$

$$= \frac{1}{6} (94-64)$$

$$= \frac{1}{6} (30)$$

$$= 5$$

$$\text{➤ } \text{Kategori Rendah} = < Mi - ISDi$$

$$= < 79 - 5$$

$$= < 74$$

$$\text{➤ } \text{Kategori Sedang} = < (Mi - ISDi) \text{ s/d } (Mi+SDi)$$

$$= < (79-5) \text{ s/d } (79+5)$$

$$= < 74 \text{ s/d } 84$$

$$\text{➤ } \text{Kategori Tinggi} = > (Mi + SDi)$$

$$= > (79+5) = > 84$$

Lampiran 12
RPP

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN
PERLAKUAN 1 (KELOMPOK EKSPERIMEN)

Sekolah : SMP Negeri 3 Godean

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : VII/ Gasal

Standar Kompetensi : Menulis

4. Mengungkapkan pikiran dan pengalaman dalam buku harian dan surat pribadi

Kompetensi Dasar : 4.1 Menulis buku harian atau pengalaman pribadi dengan memperhatikan cara pengungkapan dan bahasa yang baik dan benar

Alokasi waktu : 4 jam pelajaran (4x40 menit)

A. Indikator :

1. Mendaftar topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif.
2. Menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa.
3. Mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif.
4. Membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat mendaftar topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif.
2. Siswa dapat menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa.
3. Siswa dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif.
4. Siswa dapat membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

C. Materi Pembelajaran :

1. Contoh paragraf naratif
2. Pola pengembangan paragraf naratif (urutan waktu, tempat)
3. Ciri/ karakteristik paragraf naratif
4. Strategi *fun learning*

(Materi selengkapnya terlampir)

D. Metode Pembelajaran :

1. Tanya jawab dan ceramah
2. Pemodelan

E. Kegiatan Pembelajaran :

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode/ Strategi	Waktu	Guru atau Siswa	Domain	Karakter
1	<u>Pendahuluan</u> a. Berdoa b. Mengecek kehadiran siswa, absensi c. Menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	Tanya jawab	10 menit	Guru dan siswa Guru Guru	Afektif Kognitif	Ketaqwaan Kedisiplinan Tanggung jawab Tanggung jawab
2	<u>Kegiatan Inti</u> Pertemuan 1 : a. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai peristiwa yang paling berkesan. b. Menjelaskan mengenai strategi <i>fun learning</i> dan penggunaannya dalam pembelajaran menulis narasi. c. Siswa mencari hubungan antara peristiwa yang paling berkesan dengan proses	Tanya jawab Ceramah pemodelan	70 menit	Guru dan siswa Guru Siswa	Psikomotor Kognitif	Keaktifan Tanggung jawab Keaktifan

	<p>kreatif menulis karangan narasi.</p> <p>d. Sebelum memulai menulis narasi siswa diajak bermain sambil bernyanyi dulu dengan tujuan agar siswa nantinya tidak merasa tegang sewaktu menulis.</p> <p>e. Siswa diminta untuk menuliskan tema dari peristiwa yang diingatnya.</p> <p>Pertemuan 2 :</p> <p>a. Guru membagikan kertas warna-warni dan pulpen warna sebagai media untuk menulis.</p> <p>b. Siswa dipersilakan melaksanakan proses kreatif menulis karangan narasi berdasarkan catatan-catatan yang telah ditulisnya.</p> <p>c. Setelah selesai menulis, siswa diperbolehkan memberi sentuhan warna maupun gambar-gambar pada lembar kerjanya.</p> <p>d. Setelah menyelesaikan pekerjaannya, siswa mengumpulkan lembar kerjanya.</p>			<p>Guru dan siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Guru dan siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p>	<p>Afektif</p> <p>Kognitif</p> <p>Psikomotor</p> <p>Kognitif</p> <p>Kognitif</p> <p>Afektif</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Ketekunan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
3	<p><u>Penutup</u></p> <p>a. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.</p> <p>b. Refleksi: siswa mengungkapkan kesan atau kesimpulannya tentang paragraf narasi.</p> <p>c. Guru memberi</p>	Tanya jawab	10 menit	<p>Guru dan siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Guru</p>	<p>Psikomotor</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Tanggung</p>

	informasi tentang materi pertemuan berikutnya. d. Berdoa.					jawab
				Guru dan siswa	Afektif	Ketaqwaan

F. Media dan Sumber Belajar :

1. Media dan alat:
 - a. Spidol *Boardmarker*
 - b. Penghapus
 - c. Lembar kerja siswa (kertas warna-warni)
2. Sumber
 - a. Buku Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMP kelas VII. Dawud. Erlangga.
 - b. Panduan Materi Pembelajaran SMP Bahasa Indonesia kelas VII semester 1. Eny Ermaeni dkk. Alfa Betha.
 - c. Mahir Berbahasa Indonesia SMP kelas VII. P. Tukan. Yudhistira.
 - d. Buku Bahasa Indonesia untuk SMP kelas VII. Atikah. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

G. Penilaian :

1. Teknik : Penilaian proses

Rubrik penilaian proses

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan di dalam kelas				
2.	Kekritisian dalam mengajukan pertanyaan				
3.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan				
4.	Sikap di dalam kelas				
5.	Ketekunan menulis narasi				

2. Teknik : penilaian hasil

Bentuk : uraian

Soal/ instrument :

Buatlah sebuah karangan narasi dengan ketentuan sebagai berikut.

- Tulis nama, kelas, dan nomor absen pada lembar kerja yang telah disediakan.
- Buatlah sebuah karangan narasi ekspositoris berdasarkan tema yang telah ditentukan oleh guru.
- Buatlah judul yang menarik.
- Karangan minimal 4 paragraf dan tidak boleh sama dengan karangan teman lain.
- Gunakan kalimat dan ejaan yang benar.
- Kumpulkan kepada guru.

Rubrik Penilaian Menulis Narasi

No	Unsur yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor siswa
1.	Isi	30	
2.	Organisasi	30	
3.	Bahasa	20	
4.	Mekanik	20	
Jumlah		100	

Penghitungan nilai akhir

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times \text{Skor ideal (100)}$$

Godean, November 2011

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,

Peneliti

Sukarsih, S.Pd.

NIP : 19610812 198302 2 006

Budi Lestari

NIM : 07201244066

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN PERLAKUAN 2 (KELOMPOK EKSPERIMEN)

Sekolah : SMP Negeri 3 Godean

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : VII/ Gasal

Standar Kompetensi : Menulis

4. Mengungkapkan pikiran dan pengalaman dalam buku harian dan surat pribadi

Kompetensi Dasar : 4.1 Menulis buku harian atau pengalaman pribadi dengan memperhatikan cara pengungkapan dan bahasa yang baik dan benar

Alokasi waktu : 4 jam pelajaran (4x40 menit)

A. Indikator :

1. Mendaftar topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif.
2. Menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa.
3. Mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif.
4. Membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat mendaftar topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif.
2. Siswa dapat menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa.
3. Siswa dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif.
4. Siswa dapat membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

C. Materi Pembelajaran :

1. Contoh paragraf naratif
2. Pola pengembangan paragraf naratif (urutan waktu, tempat)
3. Ciri/ karakteristik paragraf naratif
4. Strategi *fun learning*

(Materi selengkapnya terlampir)

D. Metode Pembelajaran :

1. Tanya jawab dan ceramah
2. Pemodelan

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode/ Strategi	Waktu	Guru atau Siswa	Domain	Karakter
1	<u>Pendahuluan</u> a. Berdoa b. Mengecek kehadiran siswa, absensi c. Menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	Tanya jawab	10 menit	Guru dan siswa Guru Guru	Afektif Kognitif	Ketaqwaan Kedisiplinan Tanggung jawab Tanggung jawab
2	<u>Kegiatan Inti</u> Pertemuan 1 : a. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai kesulitan yang dialami siswa ketika menulis karangan narasi. b. Menjelaskan mengenai strategi <i>fun learning</i> dan penggunaannya dalam pembelajaran menulis narasi.	Tanya jawab Ceramah pemodelan	70 menit	Guru dan siswa Guru	Psikomotor Kognitif	Keaktifan Tanggung jawab

	c. Siswa memilih kartu yang telah dibuat oleh guru yang berisi tema karangan narasi dan siswa memilih kartu itu secara acak.	Penugasan		Siswa	Afektif	Keaktifan
	d. Siswa diminta untuk menuliskan tema dari kartu yang mereka pilih.			Siswa	Kognitif	Keaktifan
	e. Siswa diminta untuk menuliskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut.			Siswa	Kognitif	Keaktifan
	Pertemuan 2 :					
	a. Kemudian siswa diajak keluar kelas untuk melaksanakan menulis karangan narasi.			Guru dan siswa	Kognitif	Keaktifan
	b. Siswa diberikan kertas warna-warni dan pulpen berwarna sebagai media untuk menulis.			Siswa		Keaktifan
	c. Siswa dipersilakan melaksanakan proses kreatif menulis karangan narasi berdasarkan tema yang telah dipilih.			Siswa		Ketekunan
	d. Setelah selesai menulis, siswa diperbolehkan memberi sentuhan warna maupun gambar-gambar pada lembar kerjanya.			Siswa		Keaktifan
	e. Setelah menyelesaikan pekerjaannya, siswa mengumpulkan lembar kerjanya.			Siswa		Keaktifan

3	<u>Penutup</u>	Tanya jawab	10 menit	Guru dan siswa	Psikomotor	Keaktifan
	a. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.					
	b. Refleksi: siswa mengungkapkan kesan atau kesimpulannya tentang paragraf narasi.			Siswa		
	c. Guru memberi informasi tentang materi pertemuan berikutnya.			Guru		Tanggung jawab
	d. Berdoa.			Guru dan siswa	Afektif	Ketaqwaan

F. Media dan Sumber Belajar :

1. Media dan alat:
 - a. Spidol *Boardmarker*
 - b. Penghapus
 - c. Lembar kerja siswa (kertas warna-warni)
2. Sumber
 - a. Buku Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMP kelas VII. Dawud. Erlangga.
 - b. Panduan Materi Pembelajaran SMP Bahasa Indonesia kelas VII semester 1. Eny Ermaeni dkk. Alfa Betha.
 - c. Mahir Berbahasa Indonesia SMP kelas VII. P. Tukan. Yudhistira.
 - d. Buku Bahasa Indonesia untuk SMP kelas VII. Atikah. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

G. Penilaian :

1. Teknik : Penilaian proses

Rubrik penilaian proses

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan di dalam kelas				
2.	Kekritisian dalam mengajukan pertanyaan				
3.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan				
4.	Sikap di dalam kelas				
5.	Ketekunan menulis narasi				

2. Teknik : penilaian hasil

Bentuk : uraian

Soal/ instrument :

Buatlah sebuah karangan narasi dengan ketentuan sebagai berikut.

- Tulis nama, kelas, dan nomor absen pada lembar kerja yang telah disediakan.
- Buatlah sebuah karangan narasi ekspositoris berdasarkan tema yang telah ditentukan oleh guru.
- Buatlah judul yang menarik.
- Karangan minimal 4 paragraf dan tidak boleh sama dengan karangan teman lain.
- Gunakan kalimat dan ejaan yang benar.
- Kumpulkan kepada guru.

Rubrik Penilaian Menulis Narasi

No	Unsur yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor siswa
1.	Isi	30	
2.	Organisasi	30	
3.	Bahasa	20	
4.	Mekanik	20	
Jumlah		100	

Penghitungan nilai akhir

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times \text{Skor ideal (100)}$$

Godean, November 2011

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,

Peneliti

Sukarsih, S.Pd.

NIP : 19610812 198302 2 006

Budi Lestari

NIM : 07201244066

RENCANA PELAKSANAAN PEMBELAJARAN

PERLAKUAN 3 (KELOMPOK EKSPERIMEN)

Sekolah : SMP Negeri 3 Godean

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas/ Semester : VII/ Gasal

Standar Kompetensi : Menulis

4. Mengungkapkan pikiran dan pengalaman dalam buku harian dan surat pribadi

Kompetensi Dasar : 4.1 Menulis buku harian atau pengalaman pribadi dengan memperhatikan cara pengungkapan dan bahasa yang baik dan benar

Alokasi waktu : 4 jam pelajaran (4x40 menit)

A. Indikator :

1. Mendaftar topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif.
2. Menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa.
3. Mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif.
4. Membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

B. Tujuan Pembelajaran :

1. Siswa dapat mendaftar topik-topik yang dapat dikembangkan menjadi paragraf naratif.
2. Siswa dapat menyusun kerangka paragraf naratif berdasarkan kronologi waktu dan peristiwa.
3. Siswa dapat mengembangkan kerangka yang telah dibuat menjadi paragraf naratif.
4. Siswa dapat membuat paragraf narasi berdasarkan strategi *fun learning*.

C. Materi Pembelajaran :

5. Contoh paragraf naratif
6. Pola pengembangan paragraf naratif (urutan waktu, tempat)
7. Ciri/ karakteristik paragraf naratif
8. Strategi *fun learning*
(Materi selengkapnya terlampir)

D. Metode Pembelajaran :

1. Tanya jawab dan ceramah
2. Pemodelan

E. Kegiatan Pembelajaran

No	Kegiatan Pembelajaran	Metode/ Strategi	Waktu	Guru atau Siswa	Domain	Karakter
1	<u>Pendahuluan</u> a. Berdoa d. Mengecek kehadiran siswa, absensi e. Menginformasikan KD, indikator, dan tujuan pembelajaran	Tanya jawab	10 menit	Guru dan siswa Guru Guru	Afektif Kognitif	Ketaqwaan Kedisiplinan Tanggung jawab Tanggung jawab
	<u>Kegiatan Inti</u> Pertemuan 1 : a. Siswa dan guru bertanya jawab mengenai kesulitan yang dialami siswa ketika menulis karangan narasi. b. Menjelaskan mengenai strategi <i>fun learning</i> dan penggunaannya dalam pembelajaran menulis narasi. c. Siswa menentukan	Tanya jawab Ceramah pemodelan	70 menit	Guru dan siswa Guru Siswa	Psikomotor Kognitif Afektif	Keaktifan Tanggung jawab Keaktifan

	<p>sendiri tema dari karangan yang akan dibuat.</p> <p>d. Siswa diminta untuk menuliskan judul yang menarik dari tema yang sudah mereka tentukan.</p> <p>e. Siswa diminta untuk menuliskan tokoh-tokoh yang terlibat dalam peristiwa tersebut.</p> <p>Pertemuan 2 :</p> <p>a. Kemudian siswa diajak keluar kelas untuk melaksanakan menulis karangan narasi.</p> <p>b. Siswa diberikan kertas warna-warni dan pulpen berwarna sebagai media untuk menulis.</p> <p>c. Siswa dipersilakan melaksanakan proses kreatif menulis karangan narasi berdasarkan tema yang telah ditentukan.</p> <p>d. Setelah selesai menulis, siswa diperbolehkan memberi sentuhan warna maupun gambar-gambar pada lembar kerjanya.</p> <p>e. Setelah menyelesaikan pekerjaannya, siswa mengumpulkan lembar kerjanya.</p>	Penugasan		<p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Guru dan siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p> <p>Siswa</p>	<p>Kognitif</p> <p>Kognitif</p> <p>Kognitif</p> <p>Psikomotor</p> <p>Kognitif</p> <p>Afektif</p>	<p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Ketekunan</p> <p>Keaktifan</p> <p>Keaktifan</p>
3	<p><u>Penutup</u></p> <p>a. Guru bersama siswa menyimpulkan pelajaran.</p> <p>b. Refleksi: siswa</p>	Tanya jawab	10 menit	<p>Guru dan siswa</p> <p>Siswa</p>	<p>Psikomotor</p>	<p>Keaktifan</p>

	mengungkapkan kesan atau kesimpulannya tentang paragraf narasi.			Guru		Tanggung jawab
	c. Guru memberi informasi tentang materi pertemuan berikutnya.			Guru dan siswa	Afektif	Ketaqwaan
	d. Berdoa.					

F. Media dan Sumber Belajar :

1. Media dan alat:
 - a. Spidol *Boardmarker*
 - b. Penghapus
 - c. Lembar kerja siswa (kertas warna-warni)
2. Sumber
 - a. Buku Bahasa dan Sastra Indonesia untuk SMP kelas VII. Dawud. Erlangga.
 - b. Panduan Materi Pembelajaran SMP Bahasa Indonesia kelas VII semester 1. Eny Ermaeni dkk. Alfa Betha.
 - c. Mahir Berbahasa Indonesia SMP kelas VII. P. Tukan. Yudhistira.
 - d. Buku Bahasa Indonesia untuk SMP kelas VII. Atikah. Pusat Perbukuan Departemen Pendidikan Nasional.

G. Penilaian :

1. Teknik : Penilaian proses

Rubrik penilaian proses

No	Kriteria	Skor			
		1	2	3	4
1.	Keaktifan di dalam kelas				
2.	Kekritisian dalam mengajukan pertanyaan				
3.	Keaktifan dalam menjawab pertanyaan				
4.	Sikap di dalam kelas				
5.	Ketekunan menulis narasi				

2. Teknik : penilaian hasil

Bentuk : uraian

Soal/ instrument :

Buatlah sebuah karangan narasi dengan ketentuan sebagai berikut.

- Tulis nama, kelas, dan nomor absen pada lembar kerja yang telah disediakan.
- Buatlah sebuah karangan narasi ekspositoris berdasarkan tema yang telah ditentukan oleh guru.
- Buatlah judul yang menarik.
- Karangan minimal 4 paragraf dan tidak boleh sama dengan karangan teman lain.
- Gunakan kalimat dan ejaan yang benar.
- Kumpulkan kepada guru.

Rubrik Penilaian Menulis Narasi

No	Unsur yang Dinilai	Skor Maksimum	Skor siswa
1.	Isi	30	
2.	Organisasi	30	
3.	Bahasa	20	
4.	Mekanik	20	
Jumlah		100	

Penghitungan nilai akhir

$$\text{Nilai akhir} = \frac{\text{Perolehan skor}}{\text{skor maksimal}} \times \text{Skor ideal (100)}$$

Godean, November 2011

Mengetahui

Guru Mata Pelajaran,

Peneliti

Sukarsih, S.Pd.

NIP : 19610812 198302 2 006

Budi Lestari

NIM : 07201244066

Lampiran 13: SILABUS

SILABUS

Satuan Pendidikan : SMP Negeri 3 Godean

Mata Pelajaran : Bahasa Indonesia

Kelas : VII

Semester : Gasal

Standar Kompetensi : **Menulis**

4. Mengungkapkan pikiran dan pengalaman dalam buku harian dan surat pribadi

Kompetensi Dasar	Materi Pembelajaran	Indikator	Kegiatan Pembelajaran	Penilaian			Alokasi Waktu	Sumber Belajar
				Teknik	Bentuk	Contoh Instrumen		
4.1 Menulis buku harian atau pengalaman pribadi dengan memperhatikan cara pengungkapan dan bahasa yang baik dan benar	Menemukan hal-hal menarik dari dongeng dan implementasinya.	1. Mampu memperhatikan contoh buku harian (CBI, halaman 10) dengan cermat 2. Mampu mendiskusikan unsur-unsur yang harus ada dalam buku harian bersama teman semeja 3. Mampu mendata pokok-pokok pengalaman yang akan ditulis dalam buku harian dengan cermat 4. Mampu menentukan pengalaman yang akan ditulis dalam buku harian dengan cermat 5. Mampu menulis buku harian atau pengalaman pribadi	1. Menyimak contoh Penugasan Terstruktur 2. Mendiskusikan unsur-unsur yang harus ada dalam buku harian 3. Mendata pokok-pokok pengalaman yang terjadi sehari sebelumnya 4. Menentukan pengalaman yang akan ditulis dalam buku harian 5. Menulis buku harian atau pengalaman pribadi	- Tes tertulis	- Uraian	Simaklah contoh buku harian dengan cermat! Diskusikan unsur-unsur buku harian yang kalian cermati! Datalah pokok-pokok pengalaman yang terjadi sehari sebelumnya! Tentukan satu pengalaman yang akan kamu tulis dalam buku harian! Tulislah pengalamanmu di buku harian!	4 x 40 menit	- Contoh Buku harian/ pengalaman pribadi

Lampiran 14: MATERI RPP

Lampiran Materi Pembelajaran

A. PENGERTIAN NARASI

Narasi adalah salah satu jenis karangan yang isinya menceritakan suatu kejadian atau peristiwa. Ciri-ciri narasi lebih lengkap lagi diungkapkan oleh Atar Semi (2003: 31) sebagai berikut:

- Berupa cerita tentang peristiwa atau pengalaman diri sendiri atau orang lain.
- Kejadian atau peristiwa yang disampaikan berupa peristiwa yang benar-benar terjadi, dapat pula imajinasi atau gabungan keduanya.
- Berdasarkan konflik yaitu puncak dari ketegangan, karena tanpa konflik biasanya narasi tidak menarik.
- Memiliki nilai estetika (keindahan) dapat berupa pesan moral.
- Menekankan susunan secara kronologis yaitu sesuai dengan urutan waktu dan peristiwa.

Pola pengembangan paragraf narasi antara lain: pola hubungan kejadian dan runtun peristiwa, serta pola hubungan mula dan akhir. Pengembangan paragraf narasi terdiri dari dua pola yang pertama dengan pola hubungan kejadian dari runtutan peristiwa. Pola hubungan kejadian dan runtutan peristiwa adalah suatu bentuk wacana cerita yang berusaha menggambarkan dengan sejelas-jelasnya suatu peristiwa yang diurutkan menurut rangkaian kejadian dan urutan peristiwanya. Salah satu penanda tersebut adalah urutan kejadian atau peristiwa. Untuk mengembangkan cerita narasi urutan kejadian, yaitu dengan mendasarkan waktu terjadinya peristiwa atau kejadian itu. Urutannya disebut urutan kronologis. Pola yang kedua adalah urutan mula dan akhir. Pola urutan mula akhir ini ditandai dengan kata-kata seperti: *mula-mula, sebelum itu, kemudian, lalu, selanjutnya, setelah itu, dan akhirnya.*

B. JENIS NARASI

Narasi dibagi menjadi dua jenis yaitu:

1. Narasi ekspositori (nonfiktif) yaitu paragraf narasi yang berisikan rangkaian peristiwa yang disampaikan secara informatif sehingga pembaca mengetahui peristiwa tersebut secara tepat.

Contoh: peristiwa kecelakaan, pencurian, atau peristiwa yang ada dalam kehidupan sehari-hari.

2. Narasi sugestif (fiktif) yaitu paragraf narasi yang berisi rangkaian peristiwa atau perbuatan yang disusun sedemikian rupa sehingga merangsang daya khayal pembaca tentang peristiwa tersebut. Sehingga dapat mendorong emosi dan imajinasi pembacanya.

Contoh: cerita tentang kesedihan, cerita-hantu, cerita kebahagiaan.

C. KERANGKA KARANGAN

Kerangka karangan adalah rencana teratur tentang pembagian dan penyusunan gagasan atau ide-ide. Fungsi utama kerangka karangan adalah mengatur hubungan antargagasan (pokok pikiran) yang ada. Fungsi lain dari kerangka karangan diantaranya adalah:

- a. Memudahkan pengelolaan susunan karangan agar teratur dan sistematis.
- b. Memudahkan penulis dalam merencanakan setiap permasalahan.
- c. Membantu menyeleksi materi yang penting maupun yang tidak penting.

Langkah-langkah dalam menulis narasi :

1. Menentukan tema atau topik.

Tema adalah pokok pikiran yang menjadi landasan pada tulisan kita.

2. Menentukan tujuan tulisan.

Tujuan dari menulis narasi adalah untuk menuangkan gagasan/ pengalaman dengan merangkai peristiwa-peristiwa sehingga menjadi karangan naratif yang menarik.

3. Mengumpulkan bahan tulisan.

Langkah ketiga yaitu mengumpulkan bahan tulisan. Bahan tulisan dapat kita peroleh melalui pengalaman atau peristiwa yang menarik.

4. Menyiapkan kerangka tulisan.

Bahan-bahan tulisan yang telah terkumpul dan terpilih kemudian disusun menjadi kerangka tulisan. Di dalam kerangka tulisan atau kerangka karangan inilah rincian pikiran utama dan pikiran penjelas tidak boleh tumpang tindih.

5. Mengembangkan tulisan.

LAMPIRAN 15
HASIL KARANGAN
SISWA

Pretest Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol

Seruni Anjani (74/30)

DATE : Bhs. Indon

<input type="checkbox"/>	Menjelajah Hutan
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	Suatu ketika tahun 2010 aku dan temanku Tata
<input type="checkbox"/>	pergi ke hutan yang lumayan luas. Sebelum pergi kesan
<input type="checkbox"/>	kami menyiapkan peralatan yang dibutuhkan dan segera
<input type="checkbox"/>	dimasukan ke tas yang lumayan besar. ¹ Antaranya makanan
<input type="checkbox"/>	, minuman, senter, pisau, baju ganti, dll. Setelah itu, kami
<input type="checkbox"/>	segera tidur karena <u>besuk</u> kami akan berangkat pagi-pagi.
<input type="checkbox"/>	Keesokan harinya kami bangun pagi-pagi dan akan
<input type="checkbox"/>	segera berangkat. Setibanya disana kami melihat pohon-pohon
<input type="checkbox"/>	yang besar dan sudah tua. Ada pohon yang banyak diteba
<input type="checkbox"/>	sehingga menjadikan pemandangan yang amat menyedihkan
<input type="checkbox"/>	Ada berkas-berkas mobil yang masih baru rupanya. Kami
<input type="checkbox"/>	segera memotret pemandangan itu dan juga hewan-hewan
<input type="checkbox"/>	ada disana.
<input type="checkbox"/>	Setelah lumayan siang kami mencari pohon yang
<input type="checkbox"/>	bisa untuk berteduh karena hari itu panas sekali. Kami
<input type="checkbox"/>	segera membuka makanan dan segera memakainya.
<input type="checkbox"/>	Setelah kenyang kami melanjutkan perjalanan. Di tengah
<input type="checkbox"/>	jalan kami sangat takut karena ada ular yang mungkin
<input type="checkbox"/>	berbahaya. <u>Karena</u> takut kami pun de segera melarikan d
<input type="checkbox"/>	Setelah selesai berjelajah kami pun segera mulai
<input type="checkbox"/>	perjalanan untuk pulang. Kami pun tertidur lelap karena
<input type="checkbox"/>	kelelahan melakukan penjelajahan yang melelahkan.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

70

Berwisata ke Pantai Ancol

Pada saat liburan kelulusan sd yang lalu, Saya dan keluarga pergi ke pantai Ancol. Pantai Ancol terletak di provinsi DKI Jakarta. Di pantai Ancol saya mengunjungi beberapa tempat diantaranya Sea world, Gelanggang Samudra, Pantai Ancol dan Atlantis.

Sea world adalah akuarium raksasa yang diisi beraneka macam kehidupan di laut. Ada berbagai jenis ikan, gurita, dan makhluk laut lainnya. Gelanggang Samudra merupakan tempat yang ada berbagai macam atraksinya. Seperti stuntman pirates, film 4 dimensi, atraksi lomba-lomba dan masih banyak lagi.

Pantai Ancol adalah pantai yang daerahnya cukup terjal dan dikelilingi batu kerikil. Pantai ini juga digunakan untuk menambatkan kapal karena ada mercusuaranya. Atlantis adalah tempat yang wahana permainannya berhubungan dengan air. Ada waterbom, kolam apung, dll. Di kolam apung kita bisa mengapung di air karena airnya mengandung kadar garam yang sangat tinggi. Apabila dalam 5 menit kita tidak keluar maka kulit kita akan terkelupas dan sakit. Itulah pengakuan saya ketika berwisata di pantai Ancol.

65

Monday, 31th October 2011

Date

166

<input type="checkbox"/>	Berlibur ke Pantai Kwaru
<input type="checkbox"/>	Pada waktu liburan aku dan keluargaku berlibur
<input type="checkbox"/>	ke Pantai Kwaru. Kami berangkat dengan menggunakan
<input type="checkbox"/>	mobil. Rencananya kami akan berangkat pukul 07.00. Sebelum
<input type="checkbox"/>	berangkat kami mempersiapkan apa yang akan dibawa
<input type="checkbox"/>	seperti bekal makanan, dan pakaian ganti. Setelah selesai
<input type="checkbox"/>	mempersiapkan perlengkapan kami pun segera berangkat ke
<input type="checkbox"/>	Pantai Kwaru. Di perjalanan pemandangannya sangat indah.
<input type="checkbox"/>	Kira-kira perjalanan menuju Pantai Kwaru membutuhkan
<input type="checkbox"/>	waktu 45 menit.
<input type="checkbox"/>	Setelah kami menempuh lamanya perjalanan kami-
<input type="checkbox"/>	pun sampai di Pantai Kwaru. Di sana pemandangannya
<input type="checkbox"/>	sangat indah. Pada waktu itu ombaknya besar. Tetapi
<input type="checkbox"/>	kami sangat senang. Di sana kami bermain air dan berfoto-
<input type="checkbox"/>	foto. Di sana kami juga bersantai di bawah pohon
<input type="checkbox"/>	cemara yang sejuk. Terna di sana banyak pohon
<input type="checkbox"/>	cemara. Siapa sangka banyak pohon cemara tumbuh
<input type="checkbox"/>	di pantai, itu semua karunia Tuhan. Sambil beristirahat
<input type="checkbox"/>	di bawah pohon cemara kami juga makan siang
<input type="checkbox"/>	bersama. Setelah selesai makan siang kami pun melanjutkan
<input type="checkbox"/>	bermain air. Tak lama kemudian kami ganti pakaian
<input type="checkbox"/>	karena sudah kecapekan. Setelah selesai kami pun pulang
<input type="checkbox"/>	ke rumah.
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	
<input type="checkbox"/>	

63

Nama = Muhammad Iqbal Perdana.

No = 022.

Kelas = VII (A).

No.

Date:

167

Berwisata ke Cilacap.

Setelah selesai ujian nasional SDN - Sidoarum sering mengadakan wisata. Pada tahun ini, Aku dan teman-temanku berlibur ke Pantai Cilacap pada tanggal 04 Juli 2011.

Pada hari Sabtu, kami berangkat ke Cilacap. Sebelum berangkat tak lupa kami memanjatkan doa kepada Allah swt. Kami berangkat menggunakan bus. Kami berangkat pukul 07.00 dan sampai disana pukul 11.30. Lalu kami istirahat sebentar dan sesudah itu kami sholat Dzuhur di mushola. Setelah selesai sholat, kami melakukan perjalanan menuju Benteng Pendhem. Disitu kami melihat-lihat bilik yang jumlahnya ada 14 bilik. Dan setelah itu kami ke tempat Penyimpanan senjata, Penjara, dan klinik.

Kemudian kami melewati terowongan yang panjangnya kira-kira 200 meter dan di tengah terowongan ada tempat eksekusi untuk bangsa-bangsa Indonesia. Setelah dari terowongan kami istirahat lalu bermain di Pantai Teluk Peny. Di situ ombaknya kecil dan tidak berbahaya.

Setelah itu kami diajak menyeberangi laut

You'll never know till you have tried



57

No. _____
Date 4 April 2016

Nama : Shinta Marhana Nur I.
No : 30
Kelas : 7 A

168

Jatuh Sakit

Pada hari Sabtu pagi aku dan temanku berangkat sekolah dengan bersepeda. Temanku itu bernama Nia. Rumahku dengan rumah Nia dekat.

Setelah bersepeda menuju ke sekolah, akhirnya aku dan Nia sampai di sekolah. Setelah itu, kami menuju ke kelas dan sambil menunggu bel berbunyi kami dan teman lainnya belajar dahulu. Bel berbunyi, pelajaran pun berlangsung 6 jam dengan 2 kali istirahat.

Setelah pelajaran selesai aku mengikuti ekstrakurikuler musik yang dipimpin oleh Ibu Upi Palupi. Setelah itu aku pulang bersama Nia juga.

Sampai di rumah sudah jam setengah 4, aku istirahat sebentar, lalu aku mandi, aku diajak keluarga ke rumah nenek. Aku pulang dari rumah nenek hari Minggu. Badanku terasa capek banget, aku pun langsung jatuh sakit. ^{oleh} karena itu, aku sekarang harus menjaga kesehatanku dengan lebih baik lagi. Kesehatan itu sebagian dari iman.

55

Nama : Rohmah

No : 26

Kelas : VII B

Bertamasya ke Tawangmangu

Pada hari sabtu saya bertamasya ke Tawangmangu bersama teman-teman dan guru-guru saya. Tamasya dilaksanakan setelah ujian nasional.

Sebelum berangkat kami berdoa terlebih dahulu, Selama diperjalanan saya bersendau gurau bersama teman-teman. Saya tak terasa perjalanan sudah hampir sampai.

Akhirnya kita pun sampai di Tawangmangu, Setelah kami turun dari bis kami pun langsung mencari tempat duduk yang teduh. Setelah duduk-duduk kami pun langsung melanjutkan perjalanan.

Setelah cukup lama kami menempuh perjalanan akhirnya kami pun sampai dibawah, di dekat air terjun. Ternyata Saat sampai sudah waktunya sholat duhur kami pun langsung melakukan ibadah sholat duhur bersama-sama.

Setelah kami selesai melakukan sholat duhur kami pun turun di dekat air terjun. Sesampainya di dekat air terjun kami pun bercanda bersama-sama dan berfoto-foto.

Kami pun belum puas lalu guru-guru sudah menyuruh kami kembali ke atas. Sayang sekali padahal masih ingin bersenang-senang. Kita harus menerima dengan ikhlas.

60



Riswan Ardiansyah
VII B /24

Pergi ke pantai Parangtritis

Pada suatu hari aku ~~dan~~, keluargaku, dan saudaraku ~~pergi~~ pergi piknik ke pantai parangtritis. Aku berangkat dari rumah sekitar pukul 07.00, dan sampai di sana sekitar pukul 08.30. Setelah sampai di sana aku dan keluargaku langsung mengeluarkan barang bawaan yg ada di mobil. Setelah mengeluarkan barang-barang dari mobil aku dan keluargaku menggelir tikar di pinggir pantai sambil menikmati pemandangan pantai parangtritis. Tak hanya mengamati pemandangan pantai parangtritis aku dan adiku berlomba membuat istana pasir yg paling indah dan tidak mudah hancur bila terkena tiupan ^{udara angin} ~~angin~~.

Sekali bermain istana pasir aku dan saudara-saudaraku juga bermain air di pinggir pantai yg kedalamannya tidak terlalu dalam. Lalu aku mencoba lebih masuk ke dalam pantai, ternyata di kedalaman kira-kira 3 meter aku bisa merasakan bagaimana asiknya berenang di laut bebas, rasanya seperti melayang di atas air yg sangat luas. Setelah puas berenang aku langsung mandi bilasan di tempat yang sudah disediakan. Setelah bilasan aku langsung ganti baju dan makan siang di tikar yg sudah disediakan oleh Ibuku. Setelah makan siang aku dan saudara-saudaraku jalan-jalan di pinggir pantai. Setelah lelah aku dan keluarga pulang ke rumah.

(61)

Nama = Rista Herlanty
 Kelas = 7Bhe
 NO = 23

Date 31-10-2011

Dikejar Anjing

Pada hari Jumat aku pulang sekolah cepat. Sesampai di rumah aku ganti baju dan makan siang, sesudah itu aku kerumah temanku, aku melewati rumah yang ada anjingnya. aku sangat takut tapi untungnya anjingnya tidak dilepas. Syukurlah aku lega bisa melewati rumah itu.

Sesampai di rumah Nisa temanku, aku bermain di rumahnya bersama adik-adiknya juga. Aku bermain ayunan, sepak bola, kasti, petak umpet, dan lain-lain. Saat asyik bermain temanku Beni datang, ia datang bersama adiknya, mereka langsung gabung bermain bersama aku. Asyik bermain aku lupa kalau sudah sore.

Aku berpamitan dengan teman-temanku untuk pulang kerumah. Sebelum pulang aku belanja di warung dulu untuk membeli barang yang disuruh mamaku. Di perjalanan aku melihat adik aku main layang-layang, aku langsung menuju adik aku dan menyuruhnya pulang tapi dia bilang abis menggulung barang layang-layangnya dulu.

Sudah sampai dekat rumah aku harus melewati rumah yang memiliki anjing itu, aku jalan perlahan dan tiba-tiba anjing itu menggonggong aku karena kaget aku langsung berlari. Untung saja anjing itu tidak mengejar aku lagi. Tapi sandal aku hilang satu alias hilang sebelah, ya terpaksa aku beli sandal baru deh! Sekarang aku harus lebih hati-hati lagi kalau melihat anjing dan aku tahu sekarang kalau ada anjing tidak boleh lari.

65

VIKA APRILIA NURFADILA
7B

No. _____

Date: _____

HARI KESIALAN KU

Waktu saya pulang dari mushola, saya terasa haus banget. Lalu saya menuju kedapur, membuat teh manis. Setelah selesai membuat teh manis, saya minum teh sambil nonton televisi dan main Hp.

Setelah beberapa menit, saya tadi lupa kalau saya tadi membuat teh manis. Karena saya terlalu asyik nonton televisi dan mainan HP.

Akhirnya setelah beberapa menit, saya baru ingat kalau saya tadi membuat teh manis. Lalu waktu saya mau minum lagi, saya merasa bau teh saya ada yang berbeda. Lalu saya lihat teh saya, tapi kok nggak ada apa-apanya.

Lalu saya aduk teh saya, tetep nggak ada apa-apanya. Terus waktu saya mbuak tehnya secara pelan-pelan di kamar mandi. Ternyata teh saya kegetuhan kotoran cica.

Kegiatan ini saya anggap sebagai pengalaman kalau minum harus segera dihabiskan atau kalau tidak di kasih tutup.

55

Posttest Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Kontrol

Ketika Jatuh Sakit

Pada suatu hari aku merasakan sakit perut. Akan tetapi sakitnya sakiit banget. Karena di sangat kesakitan akupun menangis. Lalu ibu mengajakku periksa ke rumah sakit. Sesampainya di rumah sakit dokter langsung memeriksaku. Kata dokter aku menderita sakit maag, tetapi sudah parah, dan akupun harus menginap di rumah sakit.

Malam harinya aku tidak bisa tidur karena tidak terbiasa. Aku ditemani oleh ayahku. Aku mencoba untuk tidur tetapi susah banget. Tapi lama kelamaan aku bisa tidur juga. Pagi harinya dokter memeriksaku lagi dan memberiku obat. Lalu setelah sarapan aku pun meminumnya.

Tak lama kemudian, setelah aku minum obat ibuku datang untuk menemaniku pada siang hari ketika ayahku kerja. Setelah ibu datang ayah pun berpamitan kepada kami untuk berangkat kerja. Beberapa saat kemudian ibu mengajakku ganti baju. Ketika melepas baju pada tangan yang diinfus rasanya agak sakit tetapi aku bisa menahan rasa sakitnya. Setelah ganti baju aku disuruh istirahat oleh ibu.

Sore harinya setelah aku bangun tidur, ada orang yang menjengukku. Mereka bertanya kepadaku aku sakit apa dan yang lainnya. Sebelum mereka pulang mereka memberiku amplop yang berisi sejumlah uang.

Setelah beberapa hari aku di rumah sakit akhirnya aku diperbolehkan untuk pulang rasanya senang banget. Akhirnya setelah ayah mengurus semuanya aku pun pulang. *terang*

74

Nama : Eriqan Dyah Arum c
Klas/no = VII^A / 11

Nama: Seruni Anjani (7A/30)

DATE :

Friday, 04th November 2011

Kena Marah Ibu

Saat hari minggu itu aku bangunnya kesiangan.

Tugas yang aku kerjakan biasanya lupa aku kerjakan. Aku malah langsung bangun dari tempat tidur dan aku lari ke kamar mandi. Setelah itu, aku sarapan dengan sangat lahapnya. Beberapa menit kemudian aku selesai sarapan.

Aku segera mengambil sepedaku dan aku akan segera membersihkannya. Karena aku ada janji dengan teman-ku Nita, mungkin dia sudah menunggu-ku lama.

Lalu aku segera berangkat bersepeda saking kawatirnya aku lupa berpacitan pada orang tua. Ternyata aku benar Nita sudah menunggu-ku lama. Aku segera meminta maaf pada Nita karena aku datang terlambat. Setelah itu, aku menjelaskan kenapa aku terlambat dan dia pun mengerti.

Setelah itu kami pun segera berangkat bersepeda bersama. Di tengah jalan kami lapar dan kehausan. Akhirnya, kami memutuskan untuk membeli makanan dan minuman. Lalu kami pun makan bersama dan setelah kenyang kami pun melanjutkan perjalanan. Setelah itu, kami pulang ke rumah kami masing-masing.

Aku agak ragu-ragu untuk pulang karena aku ingat tugas ku belum aku kerjakan. Aku pikir aku akan dimarahi habis-habisan. Ternyata aku benar aku dimarahi oleh ibuku karena tidak mengerjakan tugas ku, main tidak pamit pada orang tua dan juga pulang nya terlambat. Aku memang dimarahi ibuku tapi aku sadar itu memang salahku. Walaupun juga berjanji tidak mengulanginya lagi. Karena aku tidak mau dimarahi ibuku lagi.

Nama = Wiji nur kharimah S
(7A, 35)

No. Jum'at 09
Date: November 2011

Menyenangkan

Saat liburan setelah lebaran lalu aku pergi liburan bersama keluargaku ke waterbom balong. Kami semua naik mobil milik adik sepupuku. Kami berangkat pukul 08.00. Kami sungguh senang, perjalanannya pun seru. Di dalam mobil kami bercanda dan tertawa bersama.

Kami membawa bekal roti sisa lebaran. Aku memakan roti itu di dalam mobil. Saat diperjalanan kami melewati jalan yang tidak halus saat itulah yang membuatku sangat senang dan juga kesal. Saat aku minum saat itulah ban mobil menginjak batu kecil membuat minumanku tumpah semua keluarga dan aku sendiri tertawa.

Sampai disana kami membeli tiket masuk, harga tiketnya Rp. 20.000/- per anak setelah itu aku ganti pakaian dan langsung berenang bersama adikku. Setelah itu aku dan adikku mencoba semua wahana yang ada disana. Kami sampai pukul 11.00 saat itu matahari sangatlah panas, untunglah airnya dingin.

Sekitar pukul 02.00 kami ganti pakaian kering lalu membeli beberapa makanan di cafetaria. Berhubung air dingin dan membuatku menggigit aku memilih makanan yang hangat. Aku memilih pop mie rasa bakso dan jus alpukat dan yang lain ada yang membeli bakso, mie ayam, burger dan siomay.

Setelah itu kami membayar dan kami kembali ke mobil untuk pulang. Di dalam mobil kami masih memakan roti bekal kami tadi karena roti itu masih. Karena sudah lelah dan kenyang aku pun tertidur di dalam mobil aku tidak akan melupakan pengalaman ku kali ini aku sangat senang. Saat liburan nanti aku akan pergi liburan lagi. Tentu bersama keluargaku lagi.

Berlibur ke Ketep

Kukuruyuk....bungyi ayam berkokok. Pagi-pagi sebelum adzan subuh berkumandang aku dan keluargaku sudah bersiap untuk pergi ke Ketep, namun sebelum pergi kesana, keluargaku pergi ke Bantul terlebih dahulu karena memang, kami akan pergi kesana ramai-ramai, menggunakan mobil yang sudah disediakan.

Setelah jam 06.30 pagi, aku sudah pergi ke Bantul sesampai disana, waktu telah menunjukkan pukul 07.30, setelah jam 08.00 kami baru berangkat. Di perjalanan, kami bercanda dan mendengarkan lagu kesukaan kami. Tak terasa waktu telah berlalu, kami ternyata telah tiba di Ketep.

Disana, pamanku langsung membeli tiket untuk menonton film disana. Sambil menunggu aku dan kakaku menyewa teropong untuk melihat pemandangan sekitar, setelah kakakku barulah aku yang meminjam. Setelah aku lihat ternyata pemandangannya sangat indah, baru 15 menit saja aku memandang aku lalu dipanggil untuk melihat film tersebut, isi dari film tersebut adalah cerita tentang bagaimana struktur Gunung Merapi, lalu setelah selesai aku keluar dan membeli jagung bakar kesukaanku.

Sambil makan jagung bakar di mobil, ayahku mengemudikan mobil untuk menuju ke kebun stroberi disana, ada banyak tanaman stroberi, bisa langsung beli, bisa juga memetik sendiri, keluargaku memilih memetik sendiri karena lebih terjamin kesegarannya. Aku langsung mengambil keranjang lalu masuk ke kebun, di pintu masuk ada papan yang berbunyi "Dilarang Mencuri", maksudnya kita tidak boleh makan stroberi yang ada tanpa membelinya terlebih dahulu, namun... jangan ditiru ya! ayahku mengambil 1-2 stroberi. Aku tidak mau mencuri, aku tetap saja memilih-milih stroberi yang sudah matang dan sehat.

Aku mendapat $\frac{1}{4}$ keranjang stroberi, setelah ditimbang dan dinyatakan harganya, ternyata harganya mahal, namun kata ayah stroberinya manis-manis dan ibuku pun menghendaki membeli stroberi-stroberi yang mahal itu, namun, tidak semuanya dibeli oleh ibuku, hanya sedikit saja.

Capek, seharian liburan... akhirnya kami pulang bersama-sama dan di perjalanan kami makan stroberi yang sudah kami beli, tapi tak lupa kami juga membeli oleh-oleh yaitu jodoh tempe, yang rasanya lezat itu. Lalu kami melanjutkan perjalanan pulang, sampai capeknya kami tertidur pulas di mobil. Tak terasa kami telah sampai di Bantul, lalu kami berpamitan pada keluarga Bantul untuk pulang ke rumah.

Sekian cerita dariku yang berjudul "Berlibur ke Ketep", jika ada kesalahan dalam penulisan dan pemenggalan, saya mohon maaf yang sebesar-besarnya. Terimakasih. X

belum memenuhi syarat paragraf.

68

Temanku Yang Jahil

Pada waktu aku masih SD aku sangat pendiam. Jika aku dijahilin, aku hanya diam. Aku tidak berani membalasnya karena takut dijahili teman. Pada waktu itu aku berharap, teman-teman bosan menjahiliku.

Pada suatu hari aku pernah dijahili sampai tiga kali. Waktu itu aku berangkat sekolah pagi-pagi sekali. Karena pada waktu itu ada jam ke nol. Setelah beberapa menit kemudian, jam ke nol pun berlalu. Mulailah jam pelajaran yang pertama, kebetulan ada PR. Setelah PR dicocokkan, aku mau minta nilai kepada Bu guru yang ada didepan kelas. Nggak tahu kenapa pas waktu berjalan aku didorong dari belakang hingga terjatuh. Lalu dia minta maaf padaku dan berkata "maaf akunggak sengaja", padahal dia sengaja mendorongku karena dia iri padaku.

Waktu terus berlalu hingga lonceng istirahat berbunyi. Aku langsung mengeluarkan bekalku untuk dimakan. Setelah itu aku pergi ke toilet untuk cuci tangan. Kemudian aku kembali ke kelas untuk makan. Setelah kubuka tutupnya aku melihat ada saus dimakananku. Karena aku tidak ^{suka} doyan pedas, aku menutupnya kembali. Aku berkata "Pasti ada yang menjahili lagi".

Akhirnya lonceng berbunyi lagi, tanda istirahat selesai. Aku langsung masuk kelas. Pada saat aku mau duduk, teman sebangkuku menarik kursiku dan aku pun terjatuh. Aku sangat malu. Aku pun menangis karena malu dan bokongku saki. Bu guru pun segera datang. Aku pun segera berhenti menangis.

Akhirnya teman-temanku tidak menjahiliku lagi, karena takut aku menang lagi. Aku senang mendengar berita itu. X

(63)

Nama = Anisa Dyah Solikha

Kelas = VII A

No. Abs : 06

Pengalaman Pribadi yang Menyenangkan

Posttest Keterampilan Menulis Narasi Kelompok Eksperimen

Setelah Saya lulus dari SD N Semarang 2, Saya mendaftar di SMP N 1 Bodean. Nilai saya saat itu 26,75, karena itu saya bisa mendaftar di SMP N 1 Bodean, walaupun saya tidak percaya diri dan grogi. Saya pun mengisi formulir pendaftaran.

Hari ke 2 saya melihat di papan nilai, ternyata saya berada di urutan 2 dari bawah, saya merasa takut dan saya mengundurkan diri untuk mendaftar di SMP N 3 Bodean. *belum memenuhi syarat paragraf.*

Di SMP N 3 Bodean saya mendaftar, saya mendapat peringkat 33 dari atas. Setelah saya tahu kalau saya di SMP ini mendapat peringkat 33, saya tidak grogi lagi, karena pendaftaran sudah akan ditutup. Jam menunjukkan pukul 2 siang, pendaftaran pun ditutup.

Keesokan harinya saya dan orang tua saya datang ke SMP N 3 Bodean untuk melihat hasil keputusan diterima atau tidak. Keputusan pun diumumkan, saya senang sekali, saya diterima di SMP N 3 Bodean.

Hari-hari bulan-bulan pun berlalu, hingga sekarang ini saya bisa berada di kelas 7 B dan dapat menulis pengalaman ini.

65

Nama = Shinta A
No = 20/10

Nama: Sonia E.

KIS : 75

NO : 32

180

* Kecelakaan *

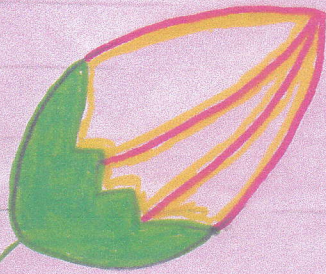
Pada saat itu aku sedang bermain bersama temanku. Temanku bernama Qasmal. Aku dan temanku sedang bermain kejar-kejaran di ruang tamu. Saking bermain kami jadi lupa makan. Lalu kami disuruh makan oleh ibunya Qasmal. Setelah makan kami bermain lagi.

Lalu saat Qasmal jadi polisi dan aku jadi pencuri Qasmal langsung mengejar aku sampai tertangkap. Tapi saat aku lelah Qasmal masih saja mengejar untang siji aku tidak tertangkap olehnya. Saat aku sangat lelah, aku pun menyerah dan akhirnya Qasmal menangkapku. Setelah itu kami bergantian profesi.

Qasmal berlari keluar menuju taman. Tak lama kemudian Qasmal keluar rumah melewati gerbang dan menuju jalan raya, aku pun berteriak "jari lari ke jalan, kataku. Akan tetapi dia tak menghiraukan perkataanku akhirnya aku menyusul Qasmal yang ada di sebrang jalan akan tetapi aku tidak melihat kanan kiri.

Ternyata ada motor dan akhirnya aku tertabrak. Lalu Qasmal dan orang tuaku berlari ke jalan. Orang tuaku langsung membawaku ke rumah sakit. Disana aku diperiksa oleh dokter dan dibersihkan luka-lukaku. Setelah selesai aku pun pulang, karena Alhamdulillah aku tidak parah.

77



Ujian sekolah telah usai, Sekolahku mengadakan study tour Purwokerto. Pada tanggal 13 Juni 2010 kami berangkat study to ke Purwokerto. Tujuan pertama kami pergi ke Taman Reptil. Dis kami melihat bermacam-macam binatang seperti ular, bu burung, rusa, dan sebagainya. Setelah itu kami melanjutkan perjalanan ke Museum Uang. Disana banyak sekali berma macam uang dari masa penjajahan hingga sekarang. Setela kami ke Museum Wayang, di sana banyak berbagai macam j jenis wayang. Setelah puas kami diajari shalat berjamaah. Lalu, kami melanjutkan perjalanan ke Taman Wisa Owabong. Di sana kita dapat mencoba wahana-wahana ya sangat mengasyikan. Wahana itu seperti berenang melawan lalu kami mencoba wahana yang dapat memacu adrenalin, ya Flaying Porks. Setelah puas mencoba wahana yang ada di Ou kami lalu pulang. Sebelum pulang kami membeli oleh-oleh te dahulu. Oleh-oleh yang aku beli yang menurutku paling ena getuk goreng. Setelah selesai membeli oleh-oleh kami lalu p

83

Nama: Dinda Lusiana
Kelas: 7 Bhe
No: 4



Perpisahan Sekolah yang Berkesan

182

Perpisahan kelas 6 tahun ini begitu berkesan dihatiku. Geluruh teman dan guruku mengadakan acara perpisahan. Lokasi tujuan kami kali ini adalah sebuah **panti asuhan** di kota Yogyakarta. Selama dua hari kami akan bercecerai semua pengalaman yang kami dapatkan.

Sesungguhnya, mengunjungi **panti asuhan** adalah baru bagiku. Dan kebetulan **panti asuhan** itu berada di atas bukit, udara disana... wuih 50% lebih dingin pada udara di jogja. Namun justru ini yang menjadi tantangan bagi kami.

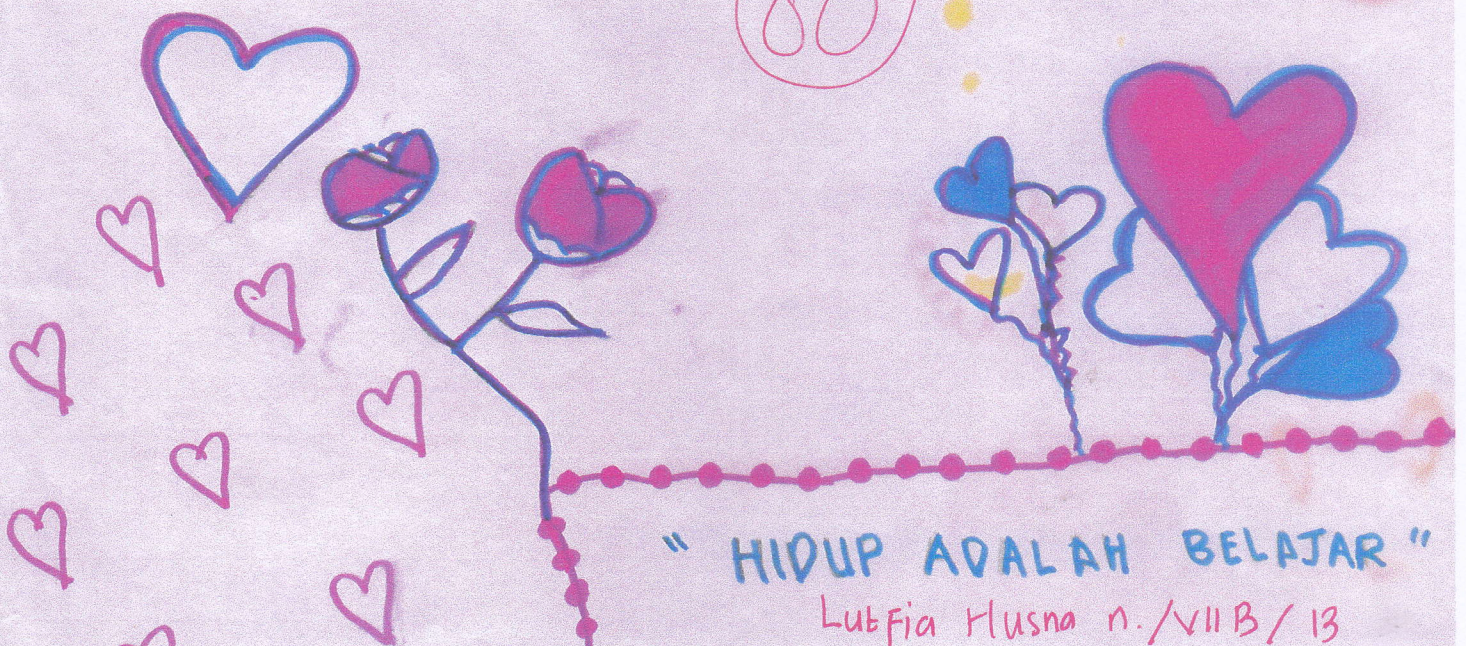
→ Selama dua jam kami di perjalanan, seluruh badan kami merasa sangat lelah. Namun kami tidak diberi sepuasnya waktu untuk beristirahat. Sesampai disana kami langsung mendapat sambutan baik dari penghuni panti.

Anggota kami langsung diajak masuk menuju tempat kami tinggal untuk sementara. Ranjang yang mungil berjajar rapi. Bindungnya penuh dengan lukisan-lukisan untuk mengekspresikan perasaan mereka.

→ Saat sudah mulai dekat dengan penghuni panti asuhan Bapak kepala sekolah merancang acara dari A-Z... Namun, sebagian besar acara kami akan dibantu oleh panti asuhan. Tak terasa dua hari sudah kami tinggal disana, dan kini saat dimana kami harus meninggalkan mereka. Suasana itu penuh haru, Berjuta-juta air mata menetes. Namun dari mereka aku mendapat banyak sekali pelajaran, mulai dari belajar mandiri, bertanggung jawab dan saling mengasihi.

Terima kasih anak-anak panti Asuhan "KEBERSAMAAN"

80





Tsunami

183

Pada tahun 2004, saat aku berusia 6 tahun, aku melihat berita di televisi tentang bencana yang melanda kota Aceh. Bencana itu adalah tsunami. Pada saat itu aku belum mengerti apa yang dimaksud tsunami. Lalu aku bertanya kepada ibuku tentang tsunami. Kemudian ibuku menjelaskan semuanya kepadaku. Tetapi aku tetap tidak paham.

Walaupun begitu, aku bisa merasakan betapa sedihnya orang-orang yang terkena bencana tersebut. Ada yang meninggal, ada juga yang menngisi sanak kerabatnya yang telah tiada. Tak hanya itu saja, bangunan yang kokoh semua roboh, terkena terjangan ombak besar dari tsunami tersebut. Kecuali, Masjid Baiturrahman, sehingga, dijadikan tempat berlindung dan beribadah bagi umat Islam.

Sungguh kuasa dan karunia Allah itu tiada habisnya. Hingga Masjid yang dijadikan tempat ibadah tersebut telah menyelamatkan banyak jiwa. Tak lama ini aku melihat di televisi sama dengan bencana di Aceh. Ada yang sampai naik ke atap rumah, karena air tsunami itu sangat tinggi. Mobil, pepohonan dan terutama manusia, semua terseret derasnya ombak. Sungguh ku tak tega untuk melihatnya.

Bencana itu bisa datang kapan saja dan tanpa kita ketahui. Semua itu atas kehendak Allah, dan juga bisa datang karena ulah manusia. Dibalik semua cobaan atau bencana pasti ada hikmah maka dari itu, kita harus berdoa kepada Allah. Semakin besar cobaan yang kita hadapi, semakin iman kita kuat. Tapi, kita sebagai manusia juga harus mencintai alam, jangan pernah merusak alam.

The End....

Nama: Hanesty Ayu Prana

LAMPIRAN 16: DOKUMENTASI**Situasi Saat Konsultasi dengan Guru Pembimbing**

Gambar 1



Gambar 2

Keterangan Gb1 dan Gb 2: guru memberikan arahan tentang silabus dan RPP juga menjelaskan tentang pembelajaran menulis narasi.

Situasi Siswa Saat I Masuk Kelas Eksperimen



Gambar 3



Gambar 4

Keterangan Gb 3 dan Gb 4: masih banyak siswa yang ramai dan berperilaku semaunya walaupun ada guru di depan kelas.

Situasi Siswa Saat Guru Menerangkan Di depan Kelas Eksperimen



Gambar 5



Gambar 6

Keterangan Gb 5 dan Gb 6: Siswa yang awalnya ramai mulai tertarik dengan penjelasan guru mengenai strategi *fun learning* yang akan digunakan dalam menulis narasi.

Situasi Siswa Saat Menulis Narasi

Menggunakan Strategi *Fun Learning* (Kelas Eksperimen)

1) Menulis Narasi di dalam Kelas



Gambar 7

Suasana saat siswa bermain sambil bernyanyi di dalam kelas sebelum siswa menulis narasi.



Gambar 8

Siswa saat memilih kartu bertema dengan tujuan untuk memilih tema tulisan narasinya.



Gambar 9



Gambar 10

Keterangan Gb 9 dan Gb 10: Siswa sedang melakukan penulisan narasi di dalam kelas dengan menerapkan strategi *fun learning*.

2) Menulis Narasi di Luar Kelas



Gambar 11



Gambar 12



Gambar 13



Gambar 14



Gambar 15

Keterangan Gb 11-Gb 15: siswa melaksanakan penulisan narasi diluar kelas ada yang di teras masjid sekolah dan ada yang di depan taman sekolah. Cara menulis mereka pun sesuka hati asal siswa merasa nyaman dan senang dalam menulis.

Situasi Siswa Saat I Masuk Kelas Kontrol



Gambar 16

Keterangan Gb 16: masih sama dengan kelas eksperimen saat masuk pertama, masih ada beberapa anak yang ngobrol sendiri dan tidak memperhatikan guru di depan kelas.

Situasi Siswa Saat Menulis Narasi di Kelas Kontrol



Gambar 17



Gambar 18

Keterangan Gb 17 dan Gb 18: situasi saat siswa kelas kontrol sedang menulis narasi. Walaupun bukan kelas eksperimen tetapi siswa tetap tenang dalam menulis.

LAMPIRAN 17
ANGKET
PENELITIAN

Nama = Yuniika Salindri L.
Kelas = 7B SMP N 3 Gd.
Mapel = B.Ind.
No. Abs = 36

Date = Jumat, 4-11-2011

194

Angket

Pilihlah salah satu simbol wajah yang mencerminkan perasaanmu dengan memberikan tanda centang (v). Tulis pula alasannya!



→ Menyenangkan



→ Biasa saja



→ Tidak menyenangkan

1. Setelah belajar bahasa Indonesia hari ini, hatiku merasa...



Karena, gurunya baik, menyenangkan, dan seru

2. Materi pelajaran hari ini menurutku...



Karena, pelajarannya bikin hati senang dan seru

3. Cara mengajar guru menurutku...



Karena, gurunya baik, asyik, menyenangkan, seru, dan sabar mengajar muridnya walau ~~kurang~~ tingkah larut muridnya agak aneh-aneh

4. Setelah mengikuti pelajaran hari ini, menulis pengalaman itu...



Karena, dapat mengungkapkan semua isi perasaan seseorang ke dalam tulisan atau secara lisan

5. Langkah-langkah pembelajaran menulis karangan narasi hari ini, menurutku...



Karena, langkah-langkahnya mudah, tidak terlalu sulit

Angket

Pilihlah salah satu simbol wajah yang mencerminkan perasaanmu dengan memberikan tanda centang (v). Tulis pula alasannya!



→ Menyenangkan



→ Biasa saja



→ Tidak menyenangkan

1. Setelah belajar bahasa Indonesia hari ini, hatiku merasa...



Karena, dalam bahasa Indonesia kita belajarnya dengan gembira tidak terlalu tegang.....

2. Materi pelajaran hari ini menurutku...



Karena, materi pelajaran hari ini kita menulis karangan narasi yang dapat mengingat tentang masa lalu.....

3. Cara mengajar guru menurutku...



Karena, kita bisa bercanda dan bergurau kepada teman dan guru.....

4. Setelah mengikuti pelajaran hari ini, menulis pengalaman itu...



Karena, kita dapat mengingat kejadian di masa lalu.....

5. Langkah-langkah pembelajaran menulis karangan narasi hari ini, menurutku...



Karena, kita bisa menjadi tahu apa yang dimaksud dengan karangan narasi dan dapat mengetahui langkah pembelajarannya.....

Angket

Pilihlah salah satu simbol wajah yang mencerminkan perasaanmu dengan memberikan tanda centang (v). Tulis pula alasannya!



→ Menyenangkan



→ Biasa saja



→ Tidak menyenangkan

1. Setelah belajar bahasa Indonesia hari ini, hatiku merasa...



Karena, kakak nya... baik... terus... dia... mengajarnya...
... dengan... santai...

2. Materi pelajaran hari ini menurutku...



Karena, kita... dapat... mengerti... cara... membuat... narasi
dan... kita... juga... dapat... mengenal... narasi...

3. Cara mengajar guru menurutku...



Karena, dia... mengajarnya... bukan... seperti... guru... melainkan... kakak
yang... sedang... mengajari... adiknya...

4. Setelah mengikuti pelajaran hari ini, menulis pengalaman itu...



Karena, kita... dapat... mengungkapkan... kembali... pengalaman
... kita... di masa... lampau... Kepada... teman... kita...

5. Langkah-langkah pembelajaran menulis karangan narasi hari ini, menurutku...



Karena, membosankan dan aku lupa pengalamanku
... mungkin... karena faktor umurku yang makin bertambah.
He... 3x

LAMPIRAN 18
SURAT IZIN
PENELITIAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS NEGERI YOGYAKARTA
FAKULTAS BAHASA DAN SENI

Alamat: Karangmalang, Yogyakarta 55281 ☎ (0274) 550843,
548207 Fax. (0274) 548207 ; <http://www.fbs.uny.ac.id/>

**PERMOHONAN IJIN
SURVEY/OBSERVASI/PENELITIAN**

FRM/FBS/31-01
10 Jan 2011

Kepada Yth. Kajur PBSI
di FBS UNY

Yang bertanda tangan dibawah ini saya:

Nama : Budi Lestari No. Mhs. : 07201244066
Jur/Prodi : Pendidikan Bahasa dan Sastra Indonesia

bermaksud memohon kepada Bapak/Ibu untuk berkenan memproses
Surat Ijin Survey/Observasi/Penelitian Tugas Akhir dengan judul :
"Efektivitas Strategi *Funny Learning* dalam Pembelajaran Menulis
Karangan Narasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean, Sleman".
Lokasi: SMP Negeri 3 Godean
Waktu : Oktober - November

Atas perhatiannya disampaikan terimakasih.

Mengetahui,
Dosen Pembimbing,


Anwar Efendi, M.Si

NIP 19680715 199403 1 020

Yogyakarta, Oktober 2011
Pemohon,


Budi Lestari

NIM 07201244066



FRM/FBS/33-01

10 Jan 2011

20 Oktober 2011

Nomor : 2075/H.34.12/PP/X/2011
Lampiran : --
Hal : Permohonan Izin Penelitian

Kepada Yth.

Bupati KDH Tk. II Kabupaten Sleman
c.q. Ka. Bappeda Kabupaten Sleman
di Sleman

Diberitahukan dengan hormat bahwa mahasiswa kami Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Yogyakarta bermaksud akan mengadakan survey/observasi/penelitian untuk memperoleh data menyusun Tugas Akhir Skripsi (TAS) Tugas Akhir Karya Seni (TAKS)/Tugas Akhir Bukan Skripsi (TABS), dengan judul :

Keefektifan Strategi Fun Learning dalam Pembelajaran Menulis Karangan Narasi pada Siswa Kelas VII SMP Negeri 3 Godean, Sleman

Mahasiswa dimaksud adalah :

Nama : BUDI LESTARI
NIM : 07201244066
Jurusan/ Program Studi : Pendidikan Bahasa & Sastra Indonesia
Waktu Pelaksanaan : Bulan Oktober s.d. Desember 2011

Untuk dapat terlaksananya maksud tersebut, kami mohon izin dan bantuan seperlunya.

Atas izin dan kerjasamanya disampaikan terima kasih.

a.n. Dekan
Wakil Dekan I,

Drs. Suhaini M. Saleh, M.A.
NIP 19540120 197903 1 002



PEMERINTAH KABUPATEN SLEMAN
BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH
(**BAPPEDA**)

Alamat : Jl. Parasamya No. 1 Beran, Tridadi, Sleman 55511
Telp. & Fax. (0274) 868800 e-mail : bappeda@slemankab.go.id

SURAT IZIN

Nomor : 07.0 / Bappeda / 2644 / 2011

**TENTANG
PENELITIAN**

KEPALA BADAN PERENCANAAN PEMBANGUNAN DAERAH

Dasar : Keputusan Bupati Sleman Nomor: 55/Kep.KDH/A/2003 tentang Izin Kuliah Kerja Nyata, Praktek Kerja Lapangan dan Penelitian.
Menunjuk : Surat dari an. Dekan Wakil Dekan I, Fak. Bahasa & Seni Univ. Negeri Yogyakarta Nomor 2075/H.34.12/PP/X/2011 Tanggal: 20 Oktober 2011 Hal: Permohonan Izin Penelitian.

MENGIZINKAN :

Kepada :
Nama : **BUDI LESTARI**
No. Mhs/NIM/NIP/NIK : 07201244066
Program/Tingkat : S1
Instansi/Perguruan Tinggi : U N Y
Alamat Instansi/Perguruan Tinggi : Kampus Karangmalang Yogyakarta
Alamat Rumah : Semaken Banjararum Kalibawang Kulon Progo
No. Telp/HP : 081903741117
Untuk : Mengadakan penelitian dengan judul:
"KEEFEKTIFAN STRATEGI FUN LEARNING DAI PEMBELAJARAN MENULIS NARASI PADA SISWA KELAS VII NEGERI 3 GODEAN"
Lokasi : Kab. Sleman
Waktu : Selama 3 (tiga) bulan mulai tanggal: 24 Oktober 2011
24 Januari 2012.

Dengan ketentuan sebagai berikut :

1. *Wajib melapor diri kepada pejabat pemerintah setempat (Camat/ Kepala Desa) atau kepala instansi untuk mendapat petunjuk seperlunya.*
2. *Wajib menjaga tata tertib dan mentaati ketentuan-ketentuan setempat yang berlaku.*
3. *Wajib menyampaikan laporan hasil penelitian berupa 1 (satu) CD format PDF kepada Bupati diserahkan melalui Kepala Bappeda*
4. *Izin tidak disalahgunakan untuk kepentingan-kepentingan di luar yang direkomendasikan.*
5. *Izin ini dapat dibatalkan sewaktu-waktu apabila tidak dipenuhi ketentuan-ketentuan di atas.*

Demikian izin ini dikeluarkan untuk digunakan sebagaimana mestinya, diharapkan pejabat pemerintah/ pemerintah setempat memberikan bantuan seperlunya.

Setelah selesai pelaksanaan penelitian Saudara wajib menyampaikan laporan kepada kami 1 (satu) bulan setelah berakhirnya penelitian.

Dikeluarkan di: Sleman

Pada Tanggal : 24 Oktober 2011

**A.n. Kepala BAPPEDA Kab. Sleman
Ka. Bid. Pengendalian & Evaluasi
u.b.**

Ka. Sub Bid. Litbang

Sri Nurhidayah, S.Si, MT

Tembusan Kepada Yth :

1. Bupati Sleman (sebagai laporan)
2. Ka. Badan Kesbanglinmas & PB Kab. Sleman
3. Ka. Dinas Pendidikan, Pemuda & OR Kab. Sleman
4. Ka. Bid. Sosbud Bappeda Kab. Sleman Kab. Sleman
5. Camat Kec. Godean
6. Ka. SMP Negeri 3 Godean
7. Dekan Fak. Bahasa & Seni-UNY
8. Pertiinggal